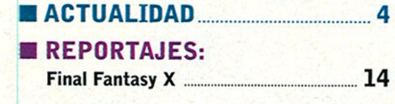


Por sólo 450 ptas. 2'70€
La revista de PLAYSTATION Nº 1 en España
PS2 • PSONE
Nº 33 • 450 ptas. • 2,7 €
Play manía
Portugal 551 $ Cont. 2,75 €
PS2
ESTO ES FÚTBOL 2002
SPY HUNTER
TIME CRISIS 2
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
AIRBLADE
AGE OF EMPIRES 2
TWISTED METAL BLACK
BATMAN VENGEANCE...
PSONE
HARRY POTTER
DINO CRISIS 2
TONY HAWK'S 3
JEDI POWER BATTLES
EGIPTO 2
MEN IN BLACK
MANAGER DE LIGA 2002
PUCHICARAT...
8 424094 800032 00033
150 JUEGOS PARA PSONE Y PS2 COMENTADOS Y PUNTUADOS
Reportajes
FINAL FANTASY X
El juego de rol que marcará una época
SYPHON FILTER 3
Gabe Logan vuelve a PSOne
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas.
en cada juego que te compres para PSOne y PS2
Excepto línea Platinum
Guías completas
•RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X
•DRACULA 2
Comparativa
Aventuras sobre ruedas:
The Italian Job, Driver 2, GTa2...
¡LOCOS AL VOLANTE!
SUPLEMENTO GRATUITO
Play manía
COCHES
CONSEJOS
TRUCOS
CAMPEONATOS
LICENCIAS
MECÁNICA
GRAN TURISMO 3 A-SPEC
Guía para disfrutar a tope del mejor juego de coches de la historia
¡Búscalo en el interior!
GUÍA GRAN TURISMO 3
¡¡Suplemento gratuito de 36 páginas!!

Sumario 33

www.hobbypress.es/Playmania



Te desvelamos todas las sorpresas que guarda el primer título de la saga *Final Fantasy* en su estreno en PS2. ¡¡No te lo vas a creer!!



No te pierdas el avance de cómo será la última aventura de Gabe Logan en PSOne.

El fenómeno literario llega al cine y a PSOne. Descubre en nuestro reportaje lo que se avecina.



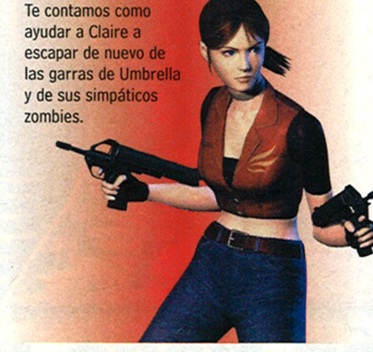
Dave Mirra se pasa a la 128 bits en un juego similar a los de PSOne, pero muy mejorado.



En espera de los nuevos *Fifa* e *ISS*, te presentamos el que es, sin duda, el mejor juego de fútbol que puedes encontrar en PlayStation 2.



Toda la emoción de un clásico del cine ahora en tu PSOne, en un juego al más puro estilo *Driver*.



Te contamos como ayudar a Claire a escapar de nuevo de las garras de Umbrella y de sus simpáticos zombies.

Rescata de nuevo a Mina y acaba con el Conde Drácula siguiendo nuestra guía completa.



Si lo tuyo es vivir una aventura, pero tras un volante, no puedes perderte nuestra comparativa.



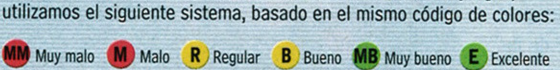
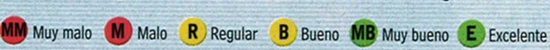
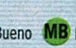
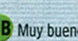
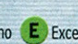
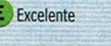
Os ofrecemos un avance de las novedades más interesantes que nos llegarán en breve, destacando el espectacular *Tony Hawk´s 3*.

Cómo puntuamos

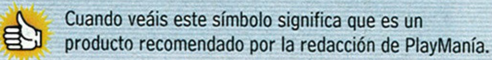
Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 **Aprobado.** Muestra la suficiente calidad
- 6 **Bien.** Un juego interesante para los fans del género
- 7 **Notable bajo.** Un buen juego, pero con defectos
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Una obra maestra** que no debéis dejar escapar.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:

MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente



Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son orientativos y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas.

Staff

Amalio Gómez Director Editorial.

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de arte.
Alberto Lloret Jefe de sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de maquetación.
Lidia Muñoz Diseño y autoedición.
Ruth Caravaca Maquetación.
Ana María Torremocha Secretaria de redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Sonia Ortega, Iván Mariscal.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez.
Directora de publicaciones: Mamen Perera.
Directores editoriales: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director comercial: Andrea Anzini.
Directora de marketing: María Moro.
Director de distribución: Javier Tallón.
Director de producción: Julio Iglesias.
Coordinación de producción: Ángel Benito.
Departamento de sistemas: Javier del Val.
Fotografía: Pablo Abollado.
Departamento de suscripciones: María del Mar Calzada, Antonio Casado.

PUBLICIDAD
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es.
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es.
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, Vizcaya. Tel. 902 11 13 15. Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES:
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona. Tlf. 93 280 43 34. Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia. Tlf. 96 352 60 90. Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián.
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla. Tlf. 95 570 00 32. Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN
C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PRINTONE S.A. 28340 Valdemoro, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 12/2001

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer







La acción tiene un nombre: DEVIL MAY CRY

El pasado 23 de agosto, Capcom puso por fin a la venta uno de los juegos más esperados de PS2: *Devil May Cry*, un torbellino técnico y jugable en el que la acción y el espectáculo están garantizados.

Electronic Arts tiene previsto poner a la venta el 4 de diciembre *Devil May Cry,* la última gran aventura de acción de Capcom, un título que en el último E3 se destapó como uno de los juegos más prometedores para PS2 de la temporada.

Nacido como alternativa a los más sesudos y pausados *Resident Evil*, *Devil May Cry* hará una fuerte apuesta por la acción, dejando los elementos de aventura en un segundo plano, algo que ha dado forma a un cóctel molotov que nos ha dejado sin palabras. Por describirlo de una manera, *Devil May Cry* es lo más parecido a "jugar" con películas como "Abierto hasta el Amanecer", ya que la acción está siempre presente, y nunca sabes lo que te vas a encontrar tras cruzar una puerta.

El protagonista es Dante, un especialista en temas paranormales mitad hombre, mitad demonio, que es requerido por una misteriosa joven para visitar una tétrica mansión. Una de sus mayores novedades será la organización del juego en misiones, en lugar de la típica historia, lo que hará que tengamos que cumplir distintos objetivos, haciendo uso de todas nuestras armas y habilidades. Por el camino nos tropezaremos con criaturas de todo tipo, como arañas gigantes, fantasmas, marionetas, brujas o reptiles, que harán nuestro paseo más animado.

Técnicamente, *DMC* es revolucionario, tanto por su concepción como por su puesta en escena. Todo es poligonal, y rezuma un nivel de detalle nunca antes visto. En fin, otro imprescindible más para estas navidades.



Dante podrá hacer uso de un buen puñado de armas, como escopetas, pistolas, lanzagranadas...



Devil May Cry hace alarde de un apartado técnico espléndido: todo es poligonal, los efectos de luz impresionantes, Motion Blurring...



El ritmo y el interés no decaen en ningún momento, porque el juego, pese a ser de acción, encierra numerosas sorpresas.

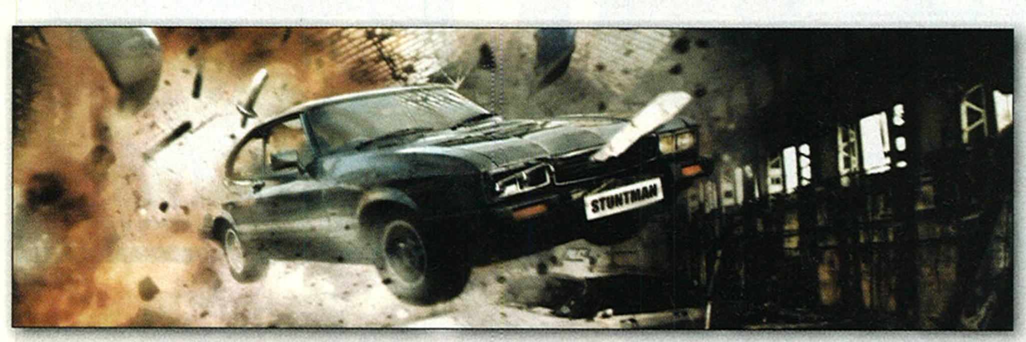
¿TE ATREVES A RODAR ESCENAS DE RIESGO?

Alucina con *Stuntman*, la última pasada de los creadores de *Driver*.

La imaginación de Reflections, el equipo de desarrollo responsable de la serie *Driver*, parece no tener fin. Su primer trabajo para PS2 lleva por título *Stuntman* y nos pone en la piel de... ¡un especialista en rodar escenas de riesgo! Así pues, siempre al volante de un vehículo, deberemos convertirnos en los dobles más demandados de Hollywood, superando pruebas cada vez más complicadas en localizaciones tan dispares como Egipto, Mónaco o Louisiana. Además del original planteamiento, hay que destacar el apartado gráfico, cuya calidad salta a la vista. *Stuntman* llegará a nuestras tiendas en las próximas navidades.


La recreación de los daños en el coche promete ser espectacular.


Con la vista interior viviremos las sensaciones más fuertes.




Escenas como ésta serán nuestro pan de cada día en *Stuntman*.

Los más vendidos PSX

(del 1 al 31 de agosto)

*Lista facilitada por







1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DIGIMON WORLD	GRAN TURISMO 2	FINAL FANTASY VIII	SYPHON FILTER 2	METAL GEAR	BREATH OF FIRE IV	TEKKEN 3	FINAL FANTASY IX	ISS PRO 2	ALONE IN THE DARK 4

Los más vendidos PS2

(del 1 al 31 de agosto)

*Lista facilitada por









1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GT3 A-SPEC	ONIMUSHA	EXTER-MINATION	THE BOUNCER	LA FUGA DE MONKEY ISLAND	MOTO GP	CRAZY TAXI	TEKKEN TAG TOURNAMENT	ZONE OF THE ENDERS	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Los más alquilados PSX/PS2

(del 1/8 al 31/8)

*Lista facilitada por













1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DIGIMON WORLD	GT3 A-SPEC	FINAL FANTASY IX	DRIVER 2	CRAZY TAXI	ALONE IN THE DARK 4	COLIN McRAE RALLY 2	FIFA 2001	ROLAND GARROS 2001	DYNASTY WARRIORS 2

DISFRUTA A TOPE DEL VÍDEO DVD

Ya está a la venta el mando a distancia oficial de Sony.

Si utilizas tu PS2 como vídeo DVD, te alegrará saber que desde principios de septiembre ya es posible comprar el mando a distancia oficial, con el que obtendremos un control mucho más completo sobre las funciones de la consola que con el Dual Shock 2 o los otros mandos existentes en el mercado.

El DVD Remote Control incluirá un CD con la actualización de los drivers del reproductor, lo que permitirá que se puede acceder a funciones avanzadas sin necesidad de atravesar tediosos menús. El driver se podrá grabar en 2 MB de la tarjeta de memoria para que no tengamos que cargar el CD cada vez que queramos ver una película. El precio del DVD Remote Control es de 4.990 pesetas.



El mando viene con un CD con los nuevos drivers de vídeo y el conjunto cuesta 4.990 pesetas.

CRASH BANDICOOT ATACA DE NUEVO

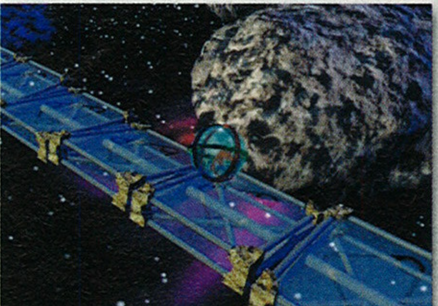
El Rey de las plataformas llegará en breve a PlayStation 2.

Por fin, para alegría de todos los jugones "plataformeros", nuestro simpático amigo Crash volverá a hacer de las suyas en la que será su primera aventura para PS2, *The Wrath of Cortex*, a partir del 16 de Noviembre en nuestro país.

Como era de esperar, Crash, acompañado de Uka Uka, Coco y de varios amigos más, se enfrentará de nuevo al Dr. Neo Cortex en una simpática aventura que nos llevará a recorrer escenarios gigantescos, repletos de retos ingeniosos, enemigos persistentes, puzzles desternillantes, nuevos vehículos y un montón de sorpresas que pondrán de manifiesto el increíble potencial de la 128 bits de Sony.

Si de verdad os gustan los plataformas, no os lo podéis perder.





Crash visitará localizaciones inéditas en la saga y deberá enfrentarse a retos totalmente nuevos y sorprendentes.

Nuestro amigo Crash podrá usar numerosos vehículos en distintas fases del juego, aviones, coches, monopatines...

CUATRO OJOS VEN MEJOR QUE DOS

Olympus crea un nuevo sistema que aumentará la calidad de visionado en PS2 hasta límites insospechados.

La compañía Olympus ha sorprendido a propios y extraños con su Eye-Trek FMD-20P, una especie de gafas especiales para PS2 (con puerto USB incluido) que harán que disfrutar de juegos y "pelis" en DVD sea una experiencia mucho más realista y espectacular. Entre sus prestaciones destaca la mayor resolución de imagen que ofrece, la posibilidad de jugar con sonido "Surround" y hasta incluye un filtro óptico que hace invisibles las pixelaciones. El "aparatito" en cuestión se presentó en Europa en el pasado ECTS, lo que aumenta las posibilidades de que salga en España. Eso sí, el que lo quiera tener que sepa que su precio rondaría las 100.000 pesetas.



Aquí tenéis el aspecto de Eye-Trek FM-20P de Olympus. Ya veremos si se comercializa en nuestro país.

LOS HOMBRES DE NEGRO VUELVEN A PSONE

Se basará en la serie de animación.

Basado en la serie de dibujos animados, Infogrames nos presenta a los hombres de negro en un "shoot´em up" de carácter subjetivo en el que, cómo no, habrá que acabar con la amenaza alienígena. *Men in Black: Crashdown* incluirá 26 enormes fases, 25 armas distintas y un buen número de alucinantes "bichos". En breve, en tu PSOne.



Men in Black: Crashdown tendrá la ambientación de la serie animada.

GANADORES DEL JUEGO MAT HOFFMAN BMX (PSONE)

Estos son los ganadores de los quince juegos de *Mat Hoffman BMX* para PlayStation que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de agosto. Enhorabuena.

Ismael Ortíz Rodríguez	Albacete
Mª Eulalia González Sánchez	Badajoz
Yuri Lucidi Obregón	Barcelona
Unai Díaz Cerio Uraín	Bizkaia
Pablo Fernández Durán	Guadalajara
Juan A. Rubio Ortega	Huelva
Carlos Sánchez Regalajar	Jaén
Juan D. García Irazu	La Rioja
Luis López Guerra	León
Marco A. Rodríguez Mosquera	Lugo
Jorge Martínez Cartas	Madrid
Jorge Córdoba García	Madrid
Marco A. Sanz Pérez	Valladolid
Diego Lope Álvarez	Zaragoza
Jose L. Solanas Romero	Zaragoza

SEGA JUEGA AL TENIS EN PS2

El esperado *Virtua Tennis 2K2* ya forma parte del catálogo de PS2.

Han sido muchos meses de incertidumbre, pero ya es un hecho: Sega está desarrollando *Virtua Tennis 2K2* para PS2. El aclamado arcade, que ha sido uno de los juegos más deseados por los poseedores de una PS2, se pondrá a la venta durante el año 2002, y contará con 16 tenistas profesionales de todo el mundo, como Moya, e introducirá el tenis femenino como novedad. Tampoco faltará un mejorado modo Campeonato, en el que deberemos superar partidos, y unas alocadas pruebas de entrenamiento, al más puro estilo *Crazy Taxi*.

LE CRECERÁN TELARAÑAS A TU PS2

"Spiderman The Movie" también se podrá jugar en PS2.

Si eres uno de los miles de fans del famoso héroe, te gustará saber que Activision está trabajando en el desarrollo de una versión para PS2 de la próxima película de Spiderman, un film que está levantando muchas expectativas gracias a la calidad de las secuencias que ya se han podido ver. Activision ha prometido importantes novedades con respecto a las aventuras del héroe en PSOne y, además de un entorno gráfico de los que quitan el hipo, con *Spiderman The Movie* vamos a disfrutar de un nuevo sistema de control que nos dejará maniobrar en el aire con soltura, saltar o soltar la telaraña al tiempo que acabamos con los villanos utilizando un revolucionario sistema de ataque. ¿Os parece atractivo? Pues armaos de paciencia, que el juego se pondrá a la venta esta primavera, coincidiendo con la película.





Aunque el juego no estará terminado hasta la primavera del 2002, no nos podéis negar que las imágenes ya prometen calidad a manos llenas.



Activision ha anunciado importantes novedades jugables, especialmente en lo que se refiere al control de Spiderman.

KONAMI CAMBIA DE CAMISETA

El nuevo *ISS* se llamará en Europa *Pro Evolution Soccer.*

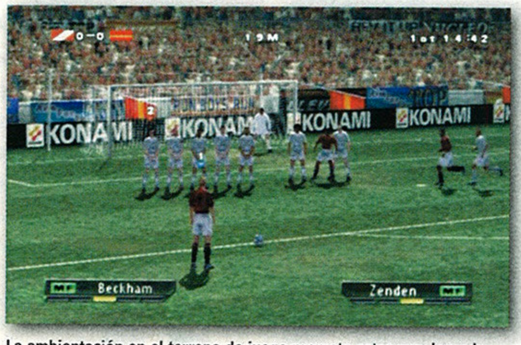
Konami ha decidido acortar el nombre de su próximo juego de fútbol para PS2 y dejarlo simplemente en *Pro Evolution Soccer*. Este cambio de nombre nos traerá, además de la calidad acostumbrada, un control completamente analógico, con un sistema de pases que explotará perfectamente las prestaciones del Dual Shock 2, y una calidad gráfica que superará a su antecesor, ofreciendo brillantes animaciones de los jugadores, en las que no echaremos en falta ni un solo "frame". Más estadios, la posibilidad de jugar con otros siete amigos y la licencia de la FIFPro son otras de las bazas del título. Seguiremos informando.



El modelado de las caras de los futbolistas tendrá un nivel de detalle pocas veces visto.



Observad la calidad de las texturas en los pliegos de la equipación.



La ambientación en el terreno de juego promete estar muy lograda.

Breves & Fugaces

- Los número 1 de las listas japonesas han cambiado, coronando *Devil May Cry* el primer puesto en PS2, seguido por *Everybody´s Golf 3* y *FFX*. En PSOne, el primer puesto es un nuevo juego basado en la serie de animación *One Piece Ground*, subtitulado *Let´s Dash Out Pirates*.
- **Empezamos con una "buena" noticia. Hace casi un año, X-Box nos arrebató el esperado *Munch´s Oddysey* a los usuarios de PS2. Ahora, el varapalo se lo lleva Microsoft, que ya no disfrutará en exclusiva de *Malice*, un plataformas que, por lo visto, era imposible trasladar a PS2...**
- Columbia ya ha dado a conocer los extras que incluirá la edición americana en DVD de "FF: La Fuerza Interior". Contará con dos discos, el primero con la película y comentarios de los creadores. En el segundo, habrá un "Making of", trailers de cine, un vídeo musical, una secuencia de inicio alternativa, una minipelícula del sueño de Aki, fichas de los personajes, el cacareado FF Shuffler, con el que podremos editar una escena, y muchas cosas más. En dos meses estará a la venta en USA.
- **Siguiendo con *FF*, ya se sabe que la undécima entrega, y primera en ser completamente Online, se podrá jugar con conexiones tan avanzadas como ADSL y banda ancha, por lo menos en Japón. El pago podrá efectuarse con tarjetas VISA con imágenes de *FF*. Por otra parte, gracias a *FFX*, las ventas de PS2 se han disparado en Japón a una media de 100.000 unidades semanales.**
- Los amantes de los deportes de riesgo están de enhorabuena. EA Big está desarrollando un alocado juego de mountain bikes, mientras Activision se decanta por el basket callejero.
- **Por último, una curiosidad. La promoción y preventa de *Silent Hill 2* se ha visto manchada por la censura en Japón, donde se ha retirado un póster con un monstruo, alegando ¡el mal gusto de la imagen!**

LA ÚLTIMA LOCURA DE NAUGHTY DOG

Jak & Daxter estará listo para diciembre.

Naughty Dog, el equipo que desarrolló todos los *Crash Bandicoot* para PSOne, está dando los últimos retoques a *Jak & Daxter*, una explosiva mezcla entre plataformas y aventura que luce un apartado visual de los que quitan el hipo. La historia nos presentará a Daxter, que ha sido transformado en mascota por un poder oscuro, y a su buen amigo Jak, que deberá ayudarle a recuperar su forma humana a lo largo de 12 enormes niveles que presentarán un acabado realmente increíble. Multitud de efectos gráficos, una suavidad en las animaciones nunca vista, un desarrollo en el que no cabrá el aburrimiento y todo el sentido del humor de los títulos de Naughty Dog son las claves de uno de los juegos más prometedores de cara a últimos del presente año.



Las animaciones de los protagonistas son uno de los aspectos donde más énfasis se está poniendo.



La obsesión de Naughty Dog por el detallismo queda clara en cualquier escenario.



La calidad visual de *Jak & Daxter* estará asegurada. Como prueba, aquí podéis observad la calidad en la reproducción del medio acuático.

La inteligencia artificial de los enemigos promete ser diabólica. Podremos huir, pero nos perseguirán hasta que los eliminemos.

VIOLENCIA EN LAS CALLES

GTa3 estrenará "look" pero mantendrá la crudeza de siempre.

DMA ya tiene casi a punto la tercera entrega de *Grand Theft Auto*, una serie de que alcanzó notable éxito en PSOne y que se hizo famosa por la exagerada violencia de las misiones. *GTa3* seguirá el mismo concepto que sus predecesores, pero la perspectiva aérea será sustituida por detallados entornos en 3D donde el alto componente violento ahora se hará explícito. Una ciudad enorme dividida en tres zonas, más de 50 vehículos y las armas y misiones más "bestias" estarán presentes en un título destinado al público adulto y que pronto estará a la venta.



Por lo que hemos podido ver, parece que en *GTa3* vamos a tener que bajarnos del vehículo mucho más a menudo que antes.

EL KIT LINUX PODRÍA LLEGAR A EUROPA

Sony da los primeros pasos hacia el Kit

Hace tres meses os anunciamos el lanzamiento de un Kit Linux para PS2 en Japón, que se agotó en 10 minutos. Sony Europa ha visto claro el tirón de esta iniciativa, y ha empezado a sondear el interés de los usuarios en esta página *http://www.technology.scee.net/cgi-bin/sceweb1/scee.pl?ps2linuxint*, para ver si finalmente traen unas cuantas unidades. Por el momento ya han participado casi 6000 personas, y todas ellas han dejado una opinión favorable. Así que ya sabes, si quieres tener una opción para conseguir este preciado Kit, compuesto por un disco duro, una tarjeta Ethernet, ratón, teclado, el S.O. Linux y una tarjeta para conectar la consola a un monitor de PC, pásate por la página, y rellena la encuesta que allí verás.

Gracias a este tipo de iniciativas, los usuarios europeos tienen una oportunidad para conseguir este Kit.



Consigue tu pack PlayStation 2 + GT3 A-Spec a un precio de competición*

*Disponible a partir del 1 de Agosto.

¿Estás preparado para algo tan real?

Empieza a descubrir todo el poder de la tecnología DVD de PlayStation 2 con GT3 A-spec. Realismo en los 150 modelos de coches con todas sus prestaciones. Realismo en la diferente conducción de cada uno de ellos. Realismo en las sensaciones que vivirás en cada circuito. Realismo en los gráficos, en el sonido... ¿Todavía aprendiendo a conducir? GT3 A-spec. Así es la realidad.

PlayStation 2



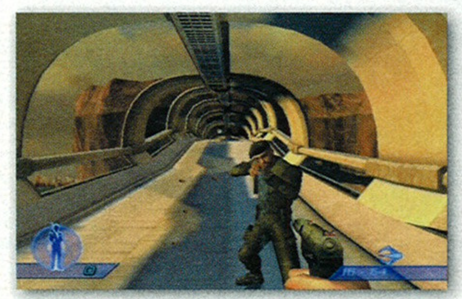
www.scee.com/gt3

007 SE ESTRENA EN PS2

Agent Under Fire será un shoot´em up en primera persona.

Los fans de James Bond están de enhorabuena. EA Games está ultimando el estreno del agente 007 en los 128 bits de Sony. *Agent Under Fire* será un "shoot´em up" subjetivo que también incluirá fases de conducción. Pese a que el guión se ha concebido exclusivamente para el juego, EA Games está poniendo mucho cuidado en respetar todos los "ingredientes" característicos del universo Bond, incluyendo sus impresionantes coches, chicas y devastadores "juguetitos" salidos de la mente del viejo Q. Habrá además diversos modos de juego, incluyendo alguno para cuatro jugadores.
Después de probar una beta, os aseguramos que tiene una pinta excelente, que no defraudará a los fans del agente ni del género. Habrá que esperar, eso sí, hasta finales de noviembre para disfrutarlo.





El nuevo juego de 007 no estará basado en ninguna de sus películas, pero respetará fielmente su espíritu.

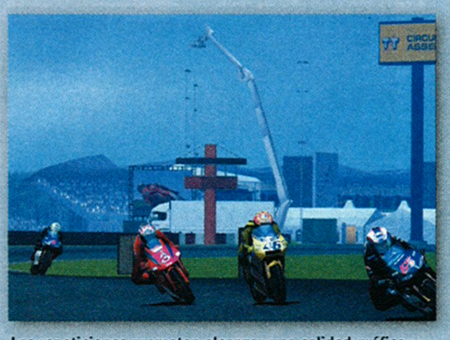


Las fases de conducción tendrán el mismo ritmo que las otras y tampoco nos libraremos de darle gusto al gatillo.

PÍDETE UN CASCO PARA REYES

Namco tendrá listo su _Moto GP 2_ para finales de año.

Namco sigue trabajando en la secuela del hasta ahora único juego de motos (motocross aparte) que ha aparecido para PS2. *Moto GP 2* parte de la mimbres del original para ofrecernos sustanciales mejoras en todos y cada uno de sus aspectos. Se está poniendo énfasis sobre todo en aumentar el nivel de fidelidad, tanto en el apartado gráfico como en la reacción de las motos, para ofrecernos la sensación más real vivida en un título de esta línea. Seis modos de juego, cinco circuitos más, sensación de velocidad mejor recreada y nuevos ángulos en las repeticiones completan un juego que no saldrá hasta el próximo invierno.



Las repeticiones prometen alcanzar una calidad gráfica excepcional, además de ofrecernos tomas nunca vistas.



Suavidad en el control y una mayor sensación de velocidad serán dos de las claves de *Moto GP 2*.

MANAGER DE LIGA VUELVE A PSONE

Codemaster lanzará en noviembre la actualización de esta temporada.

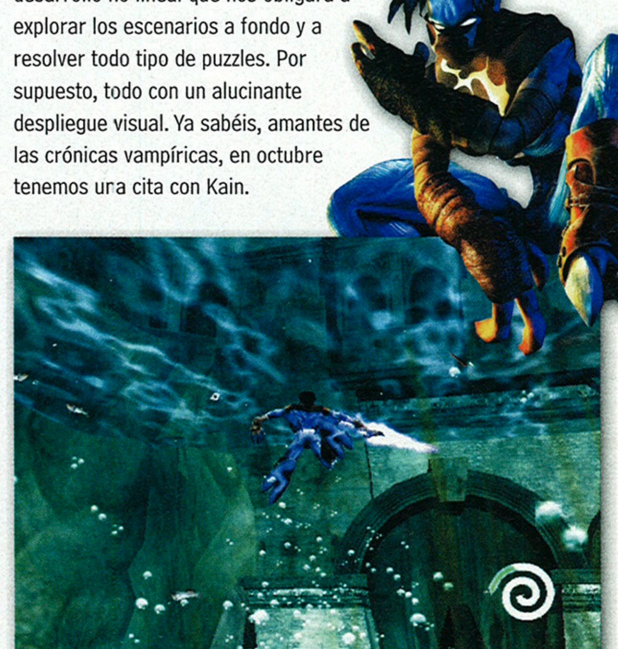


Tras el éxito cosechado por las dos anteriores versiones de *Manager de Liga*, Codemaster se prepara para poner al alcance de los usuarios de PSOne una nueva versión con la actualización de la temporada 2001/2002 de las ligas española e inglesa, que contará con los 340 clubes y sus plantillas, incluidos los fichajes y traspasos de este verano. *Manager de Liga 2002* mantendrá el esquema gráfico y de juego de su antecesor, aunque con una reducción de los períodos de carga y una mejora de IA para que los partidos se desarrollen de forma más realista. Recordad, la nueva temporada empieza en PSOne en noviembre.

EL REGRESO DEL VAMPIRO RAZIEL

Soul Reaver 2 se estrenará en octubre, finalmente en PlayStation 2.

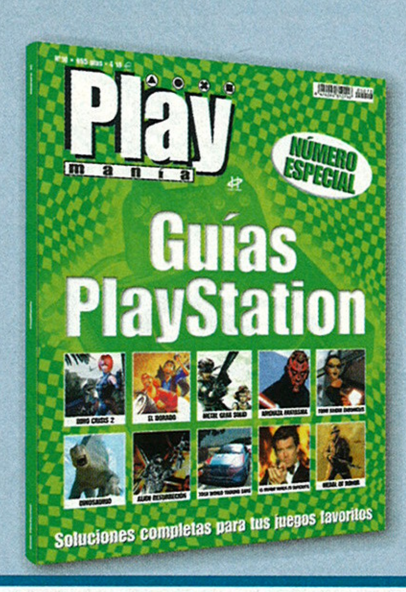
Pese a que en principio se anunció que *Soul Reaver 2* sería para PSOne, al final los chicos de Crystal Dinamic han preferido volcar sus esfuerzos en PS2 y aprovechar su potencial para dotar de una nueva dimensión a la épica historia del vampiro Raziel.
Las principales novedades, vendrán de la mano de un argumento mucho más abierto que dará pie a un desarrollo no lineal que nos obligará a explorar los escenarios a fondo y a resolver todo tipo de puzzles. Por supuesto, todo con un alucinante despliegue visual. Ya sabéis, amantes de las crónicas vampíricas, en octubre tenemos una cita con Kain.



El nuevo *Soul Reaver* destacará por un impresionante apartado gráfico que permitirá a nuestro héroe desarrollar un montón de habilidades nuevas.

LA MEJORES GUÍAS PARA PS2

Si en su momento perdiste la oportunidad de hacerte con el **Especial Guías PlayStation nº10**, te alegrará saber que a partir del 24 de septiembre va a volver a estar en la venta en todos los quioscos. Y esta vez no deberías perdértelo, porque en sus 148 páginas se incluyen las guías completas de algunos de los mejores juegos de los últimos tiempos para PSOne. Por poner algún ejemplo, encontrarás la solución de títulos del calibre de *Dino Crisis 2*, a punto de saltar a Platinum; el mítico *Metal Gear Solid*, la última aventura de Lara Croft en *Tomb Raider Chronicles* o el espectacular Shoot'em up *Medal of Honor*. Pero ahí no queda la cosa, porque habría que sumar, además, *El Dorado*, *La Amenaza Fantasma*, *Dinosaurio*, *El Mundo Nunca es Suficiente*, *Alien Resurrección* y *Toca World Touring Car*... En total, **10 guías completas** que no te deberías perder. Hazte con este Especial Guías PlayStation por sólo 695 pesetas.



DESCUBRE EL UNIVERSO DE POKÉMON STADIUM 2

En el número 107 de Nintendo Acción la estrella es *Pokémon Stadium 2*, un feroz combate entre 251 Pokémon ¡¡en 3D!! Podréis enteraros de los detalles en la preview que publican. *Pokémon Oro* y *Plata* también son protagonistas de las guías, con 12 páginas dedicadas a estrategias. Además, las últimas novedades en reviews: *Mario Kart* de Game Boy Advance, nuevos *Legend of Zelda* y *Tomb Raider* para Game Boy Color. La Revista Pokémon te cuenta en primicia cómo conseguir a Celebi en Oro y Plata, y te descubre lo último de Pokémon, incluida la consola Pokémon Mini.





EL TERROR LLEGA A PS2

HOBBY CONSOLAS

De los geniales programadores de *Resident Evil* llega un nuevo y terrorífico bombazo para PS2: *Devil May Cry*. Los chicos de Hobby han corrido a Japón a hacerse con un juego y os han preparado un reportaje que os pondrá los pelos de punta. Además, os ofrecen las primeras imágenes de *Final Fantasy XI*, junto a nuevos detalles del funcionamiento de PlayOnline. Este nuevo número de Hobby Consolas incluye también un reportaje sobre todo lo que Nintendo prepara para acompañar el desembarco de Game Cube, y un informe especial con los mejores juegos que se avecinan para todas las consolas de aquí a Navidades. Y por supuesto, reviews y previews de juegos tan esperados como *Syphon Filter 3*, *Giants*, *Paper Mario* o *Paris Dakar*. ¡Y todo por 450 pesetas!

Micromanía TE LLEVA AL FRENTE DE LA BATALLA

Solo para adictos

En este número de Micromanía encontrarás todo lo que querías saber sobre los juegos que te llevan al frente de batalla del mundo del PC. Empiezan con un exhaustivo análisis de *Codename Outbreak*, un título que lleva a un nuevo nivel los juegos de acción bélica. Llevan a examen *Project Eden* y te cuentan todo sobre la versión final de *Commandos 2*, en un Punto de Mira muy especial donde descubrirás todos los secretos del juego de Pyro Studios, que está ya a punto de ver la luz. Y, además, te ofrecen las primeras imágenes de *World of Warcraft*, la nueva producción de Blizzard. No te pierdas todas las secciones habituales, las soluciones de *Operation Flashpoint* y *Emperor*, un informe sobre la remasterización de *Dragon's Lair*, un reportaje sobre los juegos de acción que se nos avecinan y, claro, los 2 CD ROM del mes con las mejores demos del momento. ¡¡Y sólo por 650 pesetas!!



Computer Hoy 77

El número 77 de Computer Hoy te cuenta los fallos más frecuentes en las aplicaciones de Windows y su modo de arreglarlo. Además, realizan un test de 14 discos duros con capacidades a partir de 40 Gb y miran con lupa las distintas aplicaciones del StarOffice 5.2.

PROMOCIONA TU PÁGINA WEB

PC MANÍA

Para que tu Web sea la más visitada, no te pierdas el informe que preparan sobre las técnicas para promocionar tu página. Podrás montar tu propio sistema de refrigeración para tu ordenador con el PC Práctico. Además, comparan las últimas novedades de las Webcams.

Llegas al grupo y entornas los ojos deseando la victoria.

El peligro acecha por los retrovisores.

Y la derrota es como el sudor que te recorre el cuello.

Mide tus fuerzas con los pilotos más rápidos del mundo.

PlayStation 2

F1 2001



Somos el deporte.

easports.com

PC CD-ROM PlayStation 2

Final Fa

¡¡¡Por fin probamos la déc

Desde el 17 de julio, los afortunados japoneses disfrutan del décimo y esperado capítulo de la saga *Final Fantasy*, esta vez en PS2. El interés que ha despertado nos ha animado ha realizar un nuevo reportaje, en el que os contamos TODO sobre esta joya.

Con casi dos millones de copias vendidas en el primer fin de semana, *FFX* se ha convertido por méritos propios en el juego más vendido de PS2, batiendo incluso al propio *GT3*. No resulta extraño, si tenemos en cuenta de que es, hoy por hoy, el mejor juego de rol que existe sobre la faz del planeta. Podríamos deshacernos en elogios, pero siempre se quedarían cortos porque no os podéis ni imaginar lo que Square ha creado en esta primera incursión para PS2.

La prensa de todo el mundo ha coincidido al bautizarlo como uno de los juegos más bellos de PS2, mientras que en Japón lo han coronado con las mejores puntuaciones que ha recibido jamás un juego de la nueva consola de Sony. Nosotros no hemos podido resistirnos a tantas virtudes y hemos confeccionado este reportaje para ir abriendo boca hasta el lanzamiento europeo, previsto para primavera del 2002. Si el tema os interesa, seguid, seguid leyendo...

COMIENZAN LAS SORPRESAS.

Durante el desarrollo de la décima entrega, Square ha tenido muy claro que con este nuevo *Final Fantasy* tenía que sorprender a sus seguidores y al mismo tiempo romper con algunos clichés que ha utilizado a lo largo de toda la saga, especialmente con las tres últimas entregas, las de mayor difusión mundial. Así, tras comenzar una nueva partida, todos esperábamos encontrarnos con una de las espectaculares CGs con las que Square ha arrancado los anteriores capítulos... pero nada más lejos de la realidad. En un adelanto de lo que nos espera a lo largo del juego, Square ha optado por comenzar con una secuencia generada con el



3. Lulú y Wakka son dos de los protectores de Yuna, junto con el felino Kimari Rosso.
4. Las calles de las ciudades están repletas de personajes y adornos, y todo es poligonal.

5. Con PS2, Square ha introducido bastantes escenas pregrabadas, impensables en PSOne.
6. En las esferas podremos salvar la partida, jugar al Blitzball y recuperar la vitalidad.

ntasy X

ima maravilla del mundo!!!





1. En más de una ocasión resulta difícil distinguir si es CG o tiempo real.
2. Un ser llamado Sin está provocando el hundimiento de las ciudades.

motor gráfico, es decir, con lo que vamos a estar viendo durante la mayor parte del tiempo, y que todo sea dicho, bien poco tiene que ver con lo visto a lo largo de la saga.

Desde estos primeros minutos de juego ya se deja ver la mano de Tetsuya Nomura, el diseñador de los personajes de *FFVIII* y *Parasite Eve*, con unos protagonistas más estilizados y repletos de detalles, tanto en sus vestimentas como en otro tipo de adornos, como tatuajes, pendientes... También se puede apreciar el carácter más cinemático de los diálogos entre los personajes y secuencias pregrabadas, con un abuso inicial de los primeros planos de los protagonistas para realizar todo tipo de alardes técnicos, como el sombreado del rostro en tiempo real o las hiperrealistas animaciones de los ojos. Además, en estos primeros compases también se puede escuchar el fabuloso doblaje con que ha sido dotada la versión japonesa, el cual nos hace soñar con un cada vez más posible doblaje al castellano, y cómo no, la impagable banda sonora de Nobuo Uematsu, en la que también han intervenido otros dos compositores de Square. ¡Ah! Y se nos olvidaba, 5 minutos después del comienzo aparece la primera CG, y os podemos decir que le da cien mil vueltas a cualquier otra secuencia de vídeo de la saga... ¡¡¡y eso que es sólo la primera!!!

NO TODO SON LOS GRÁFICOS.

La inestimable calidad gráfica del juego se ve acompañada por una extensa lista de cambios y adaptaciones lógicas debido al salto a las tres dimensiones. La primera y más importante es que ya no existen barreras técnicas ni gráficas para diferenciar los combates o los momentos de exploración por las »



7. Yuna viaja por el mundo con un único fin: mejorar sus habilidades de sacerdotisa.
8. Las CGs tienen una calidad increíble, mejores que las de cualquier *FF* de PSOne.

Y todo es poligonal...

Salvo las CGs, todo lo que aparece en pantalla es poligonal, algo aún más meritorio viendo el nivel de detalle conseguido, que supera con creces al mejor de los fondos renderizados de anteriores entregas.



El diseño de los personajes roza lo sublime, y cuenta con un grado de detalle excelente, sobre todo a la hora de recrear los ropajes, adornos y peinados. Este nivel no decae ni siquiera cuando aparecen bastantes personajes en pantalla.



De los escenarios sólo podemos decir que todavía se nos sigue cayendo la baba. Están repletos de vida y elementos naturales, y, por regla general, presentan un carácter más tropical. En todos ellos, los efectos visuales, como cataratas, están a la orden del día.

El Emotion Engine muestra su expresividad

El Emotion Engine se encarga de animar los rostros de los protagonistas como en ningún otro juego hayáis visto, siendo capaz de pasar, de una manera natural, por un espectro de emociones humanas que van desde la tristeza al enfado, pasando por la carcajada más estruendosa que imaginéis.



Al mal tiempo buena cara, o eso dicen, aunque si estás demasiado deprimido, una sonrisa tan forzada puede ser incluso peor remedio...

Los personajes virtuales, por lo visto, también madrugan de lo lindo y pasan malas noches, y por eso a media mañana les asaltan los bostezos.

Unos combates totalmente renovados

En el desarrollo de *Final Fantasy X* han coincidido tres genios de Square que han sabido aportar aires nuevos a la saga. Los cambios en el sistema de turnos han sido obra del director de la saga *Front Mission*, que ha apostado por un carácter más estratégico y no menos ágil. De este modo, quienes hayan disfrutado con las entregas de la saga para PSOne se encontrarán con un sistema que descansa sobre la misma base, pero mucho más rápido, divertido y frenético. Y aquellos que siguen pensando que *Final Fantasy* es un poco lento, tienen en la décima entrega la excepción a la regla. A continuación os mostramos las principales novedades de este nuevo y mejorado sistema:



Todos los combates son más cinemáticos, y en algunos casos un poco más largos, ya que pueden llegar a enlazar varias tandas de enemigos o añadir nuevos durante su transcurso.



Una vez llamados, los Aeons o Invocaciones, ocupan el puesto de los personajes, y se comportan como un personaje normal, es decir, tiene su turno, su menú de acciones y su barra de vitalidad y PM.



Los Trigger Effect son acciones que nos permiten interactuar con el entorno, para utilizar por ejemplo una grúa, o efectuar acciones estratégicas, como emboscadas y recuperar algo de salud.

Final Fantasy X va a ser el primer gran RPG de PS2, aunque no podremos disfrutarlo hasta el 2002.

» ciudades, de los viajes por el mapamundi. Ahora todo se desarrolla de una manera más fluida y continua, y sólo hay pequeños tiempos de carga cuando nos enfrentamos a los enemigos menores o cambiamos de mapeado. Estos tiempos, que en ningún caso superan los 2 ó 3 segundos, pueden ser evitados con el disco duro de PS2, del que se pusieron 10.000 unidades a la venta en Japón coincidiendo con el lanzamiento del juego... y que, obviamente, se agotaron pese a su elevado precio (unas 28.000 pesetas).

Los combates, en segundo lugar, han sufrido un profundo e intenso lavado de cara, en un intento por parte de Square para congraciarse con los detractores del sistema anterior. Frente al sistema de Tiempo Activo de Batalla, Square ha apostado por los turnos puros y duros, es decir, existe un orden, y se actúa siguiendo ese orden, independientemente del tiempo que tardemos en efectuar el siguiente ataque o movimiento. El resultado, para quienes estén acostumbrados a los anteriores *Final Fantasy*, se traduce en un ritmo aún más rápido y dinámico, ya que no hay que esperar a que se rellene ninguna barra.

Otra de las grandes novedades de los combates son los Aeons, más conocidas aquí como Invocaciones, que, una vez llamadas, sustituyen a todos los integrantes del equipo y se comportan como un personaje más, con su propio menú de ataques, magias... Por si esto fuera poco, es posible cambiar de personaje, arma y defensa durante el combate, introduciendo así un factor estratégico no presente en las anteriores entregas. Finalmente, al menos por ahora, los ataques límite, llamados Overdrive, son un paso adelante respecto a los vistos en





9. Seymour, el tipo de pelo azul, es un gran mago, pero no se sabe si de los buenos...
10. Los Chocobos, habituales en la saga, siguen siendo un medio de transporte.







13. En *FFX* habrá mazmorras y puzzles, en los que tendremos que colocar esferas.
14. Entre Tidus y Yuna surgirá una amistad, y casi seguro acabarán "liados"... Veremos.

15. Tidus es un deportista que practica el Blitzball, una mezcla de waterpolo y fútbol.
16. En las calles encontraremos "corrillos" de personajes y mucho, mucho movimiento.



Las secuencias de invocación también son en tiempo real, pero por los efectos parecen CGs.

Los Overdrive requieren habilidad, por ejemplo, para seguir una secuencia de botones.



Si tenemos más de tres personajes, podemos intercambiarlos durante el combate.



Por último, a modo de curiosidad, también hay combates subacuáticos con todo tipo de seres.

Los que nunca faltan... en Japón

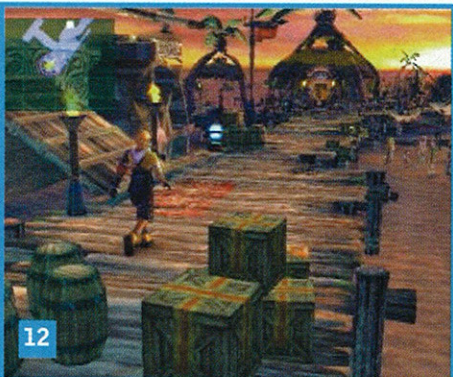
Una vez más, los nipones tienen a su alcance todo tipo de objetos relacionados con el juego para dejarse sus ahorros... No nos negaréis que el peluche del Mog es toda una pocholada.





Square ha puesto a la venta pines, toallas, todo tipo de bisutería, peluches, balones de Blitzball... y eso sin contar con los objetos y muñecos que regalan Coca Cola y Matutano con sus promociones.





11. Los primeros planos de los personajes son geniales, y muy, muy reales.
12. Los efectos de luz y su incidencia en los entornos son otro gran avance del juego.

FFVIII, ya que son más variados y juegan más con la habilidad. En fin, los combates han ganado mucho, y seguro que quienes no disfrutaron con los anteriores *FF* cambiarán de opinión tras probar este sistema.

IMPRESIONES FINALES.

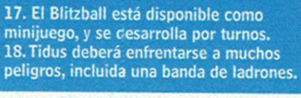
Junto con *Metal Gear Solid 2* y *Devil May Cry*, *FFX* forma parte de una terna de títulos que van mucho más allá de lo que hemos visto en PS2, y por extensión, en cualquier otra consola. Su mayor mérito reside en que apuesta por la innovación jugable y por un despliegue de medios impensable hace unos meses, en el que la introducción de voces es tan sólo la punta del iceberg. Como sucede en el terreno de la arquitectura, *FFX* se ha convertido en una obra superior, un monumento a los sentidos que rompe y rasga sin miramientos los logros de la inmensa mayoría de las producciones del sector, y que es capaz de transmitir todo tipo de sensaciones y sentimientos sin ni siquiera entender ni jota de japonés. Los protagonistas son mucho más humanos, tanto en la faceta visual como en su comportamiento, y en su compañía emprenderemos uno de los viajes más ambiciosos, impresionantes y bellos de la historia de los videojuegos.

Si las cosas no cambian, Sony España ha dejado caer su intención de traducir y doblar el juego al castellano, algo que sin duda es una buena noticia... aunque para ello deberemos esperar, al menos, hasta la primavera que viene. Son casi nueve meses, así que lo único que pedimos a los responsables del juego es que cuiden el doblaje como nunca antes lo han hecho, porque con *Final Fantasy X* es aún más importante si cabe...









17. El Blitzball está disponible como minijuego, y se desarrolla por turnos.
18. Tidus deberá enfrentarse a muchos peligros, incluida una banda de ladrones.





19. La Tabla de Esferas sustiuirá al sistema de Puntos de Experiencia de otros *FF*, y con ella aprenderemos las habilidades de los personajes. Ya os contaremos cómo funciona.



La mejor acción vuelve a PSOne

Syphon Filter 3™

Gabe Logan culminará su aventura en Noviembre

Si eres de los que buscan acción de la buena y prefieres una buena ensalada de tiros a cualquier otro plato, estarás deseando saber qué puede dar de sí la última entrega de las aventuras de Logan en PSOne.

Aunque en un principio Sony anunció que la tercera entrega de su exitosa saga *Syphon Filter* iba a aparecer en PS2, en el pasado E3 la compañía se destapó con el bombazo de su lanzamiento en PSOne. Un alivio para los usuarios de la 32 bits, que empezábamos a temer que ya no íbamos a disfrutar de más títulos de calibre. Y nos podéis negar cualquier cosa, pero nunca el calibre de *Syphon Filter 3*. Frotaos, frotaos las manos, que la cosa promete.

UNA DE ARGUMENTO.

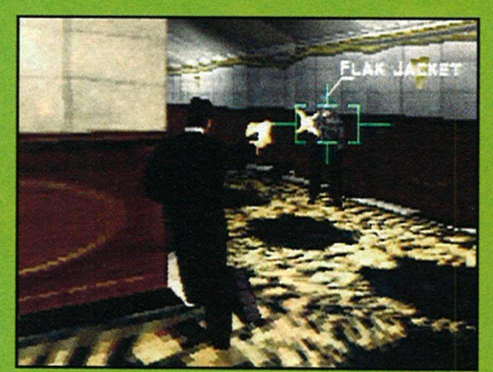
Si todas las entregas de la saga se han caracterizado por argumentos peliculeros a tope, esta tercera parte, lejos de ser una excepción, va a explotar al máximo el carácter cinematográfico de toda la saga. Lo primero que llama la atención es la



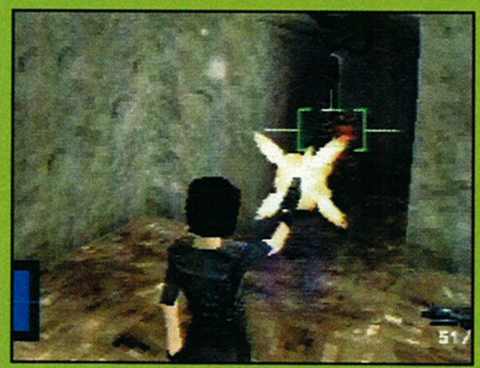
Aunque aún no hemos podido comprobarlo, parece que *Syphon Filter 3* contará con un modo cooperativo donde podremos combinar las habilidades de dos héroes.

Nuevos héroes para una nueva aventura

Aunque los héroes principales van a seguir siendo Gabe Logan y Lian Xing, también habrá dos nuevos personajes que podremos manejar, un tal Lawrence Mujari, un bioquímico que en esto de darle gusto al gatillo anda sobrado, y otro sobre el que Sony todavía guarda un celoso secreto y del que aún no sabemos nada... Paciencia.



Gabe Logan. Volverá a ser el protagonista indiscutible de la aventura y deberá enfrentarse a una sucesión de retos más variados que en anteriores entregas de la saga.



Lian Xing. Demostrando una vez más su agilidad, Lian será el complemento perfecto para Logan, sobre todo en los niveles donde haya que jugar con más sigilo y astucia.



Lawrence Mujari. Este científico será, junto al personaje aún sin desvelar, una de las principales novedades de *Syphon Filter 3*. Como veis, tampoco tiene problemas con las armas.

mezcla entre presente y pasado que se desarrollará a lo largo de la aventura, metiéndonos es una trama similar a la de *Tomb Raider Chronicles*. Los héroes irán recordando hechos acaecidos desde 1984 hasta ahora, alcanzando épocas tanto anteriores como coincidentes con los acontecimientos de los dos primeros juegos. La razón es que, tras lo ocurrido en *Syphon Filter 2*, Logan y Lian Xing tienen que declarar ante una comisión del Senado que investiga los posibles delitos cometidos por la Agencia secreta para la que trabajan. Por supuesto, el buen nombre de los protagonistas también está en entredicho y ellos tendrán que probar su inocencia por todos los medios. Logan recordará su pasado

Si quieres disfrutar de acción de la buena no deberías perder de vista la última aventura de Logan en PSOne.

como comando, lo que dará pie a una gran variedad de misiones y situaciones que nos arrastrarán por medio mundo, desde Inglaterra a África, pasando por Tokio o Costa Rica, a lo largo de 18 larguísimos niveles.

¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

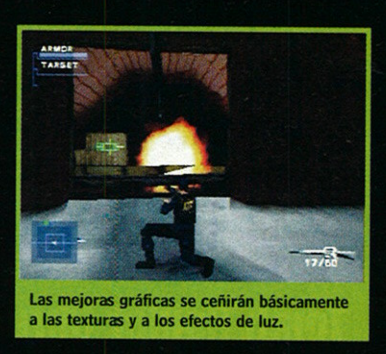
Aunque lo ideal es que Gabe Logan y compañía hubieran pasado por el cirujano plástico para un cambio de look, lo cierto es que el juego no va a aportar demasiadas novedades en lo que a apartado gráfico se refiere. O al menos eso parece. El motor 3D del juego va a ser prácticamente idéntico al de las anteriores entregas y, salvo mejoras en cuanto a efectos de luz y texturas, todo va a seguir más o menos igual, lo que tampoco es malo, viendo los excelentes resultados obtenidos en los juegos anteriores.

Donde sí vamos a encontrar más novedades es en la jugabilidad que, según los chicos de 989 Studios, se ha mejorado para ofrecer más libertad al jugador, permitiéndonos afrontar las situaciones desde distintos ángulos. Es decir, dispondremos de distintas opciones para superar el mismo obstáculo. El sistema de juego va a ser el de siempre, correr y disparar como locos, pero ahora dispondremos de más iniciativa, abandonando la linealidad que mostraban algunas de las misiones de *Syphon Filter 2*. De hecho, el desarrollo va a volver a los orígenes de la saga, ofreciendo la acción salvaje y no lineal del primer *SF*, aunque sin olvidarse de la solidez de desarrollo del segundo.

Por supuesto, *Syphon Filter 3* también nos sorprenderá con armas tan devastadoras y sofisticadas como el AU300, equipado con tecnología »



En esta entrega disfrutaremos de sofisticados aparatos, como detectores cardíacos.



Las mejoras gráficas se ceñirán básicamente a las texturas y a los efectos de luz.



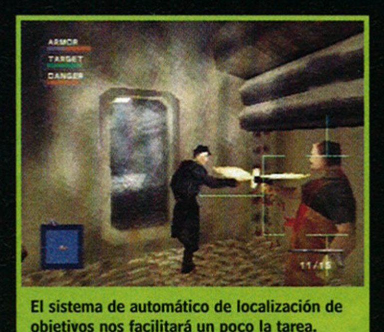


Otra de las importantes mejoras de esta secuela es el aumento de la Inteligencia Artificial de los enemigos, que incluso llegarán a pedir ayuda si no somos capaces de eliminarlos a tiempo.

» óptica capaz de disparar a través de objetos sólidos, o un sensor cardíaco para detectar enemigos a distancia. Y esto son sólo un par de ejemplos a los que podemos sumar minas de proximidad, nuevos rifles de asalto, lanzagranadas...

El modo para dos jugadores estará presente con importantes mejoras, incluso se habla de una modalidad cooperativas, y además contaremos con minijuegos de muy variado talante que pondrán a prueba nuestra habilidad, bien sea para a robar algo, asaltar un edificio, escapar a toda costa o eliminar a algún criminal.

Lo poco que hemos podido ver hasta ahora nos ha gustado, y mucho, así permaneced atentos, porque si queréis convertiros en agentes secretos, vuestra mejor oportunidad llegará en noviembre. No le perdáis de vista.


El sistema de automático de localización de objetivos nos facilitará un poco la tarea.


En nuestro inventario no faltarán las mejores armas tanto de corta como de larga distancia.



El vestuario de los personajes variarán según la circunstacia, para adaptarse a las peculiaridades de cada misión. Y es que no es lo mismo ir de visita al Senado, que recorrer la jungla...

Otras formas de disfrutar de la acción

Los 70 millones de copias vendidas en todo el mundo de la saga *Syphon Filter*, demuestran que es una de las mejores series de acción para PlayStation. Pero *Syphon Filter* no es el único título disponible para amantes de las emociones fuertes. Puedes completar tu colección con algunos juegos que ya se consideran clásicos del género y que no deberían faltar en tu "juegoteca". Además, los hay para todos los gustos: acción pura y dura, con tintes de aventura gráfica, futuristas, arcades... En la variedad está el gusto y a PSOne le sobra variedad. Mirad, mirad...

Jungla de Cristal 2

Acción desde todos los ángulos, ya que además de tener niveles en tercera persona con un desarrollo similar al de *Syphon Filter*, también nos propone misiones de conducción y de disparo tipo *Time Crisis*. Una mezcla explosiva para los que quieran acción directa, netamente arcade.

Valoración:  MB



C-12



En principio es el más parecido a *Syphon Filter*, aunque resulta más lineal y, al tener una trama futurista, no tiene su realismo. Algún puzzle, alguna zona de infiltración, pero en realidad de lo que se trata es de disparar más rápido que los alienígenas.

Valoración:  MB

A Sangre Fría



Una aventura de espionaje en toda regla. Aunque hay que disparar, este agente secreto es más sesudo que Gabe Logan y utilizará más el diálogo y la investigación que la acción. La idea es parecida, pero casi está más cerca de una aventura gráfica que un juego de acción.

Valoración:  B

Metal Gear



Para muchos el mejor juego para PlayStation. La obra maestra de Konami es un título que todos los seguidores de la acción deberían tener en casa. Es realista, con un enfoque muy original y mezcla fases de aventura pura con otras donde prima el disparo. El mejor juego de espionaje de la historia.

Valoración:  E

Dino Crisis 2

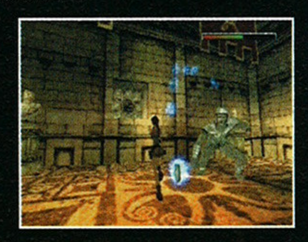


Pese a su aspecto de "Survival Horror" y su parecido con los *Resident Evil*, *Dino Crisis 2* es básicamente acción, desenfrenada y continúa. Tiene algún puzzle sencillito pero en realidad lo que importa es que dispares a los dinosaurios sin piedad. Adrenalina a tope y un desarrollo muy variado.

Valoración:  E

Tomb Raider Chronicles

Cualquier episodio de las aventuras de Lara es una delicia, eso sí, tiene muchas plataformas y muchos puzzles. La mezcla de acción y aventura es soberbia, aunque la habilidad en este caso es todavía más importante que en *Syphon Filter*. Además, aunque hay que disparar, las armas no son tan importantes para Lara como para Gabe.



Valoración:  E



La magia que embrujará tu PSOne

Si vivís en el planeta Tierra seguro que conocéis a Harry Potter. Después de cuatro libros y en espera del estreno de su película, Harry se prepara ahora para dar el salto a PSOne de la mano de EA Games en una mágica aventura que promete estar a la altura del personaje.

Cuando J. K. Rowling comenzó los primeros esbozos del personaje de Harry Potter, estamos seguros que no se imaginó el revuelo que iba a causar años más tarde. Fue en 1996 cuando la editorial Bloomsbury aceptó por fin publicar "Harry Potter y la piedra filosofal", la primera aventura de este niño normal y corriente que un día descubre que lleva la magia en las venas. El éxito, tanto de crítica como de público, fue inmediato, marcando el comienzo de una espectacular escalada que le ha llevado a protagonizar cuatro libros, con un quinto de próxima aparición, una película y, por supuesto, un juego para PSOne que, por lo que hemos podido ver, va a satisfacer hasta al más exigente de los fans del personaje.

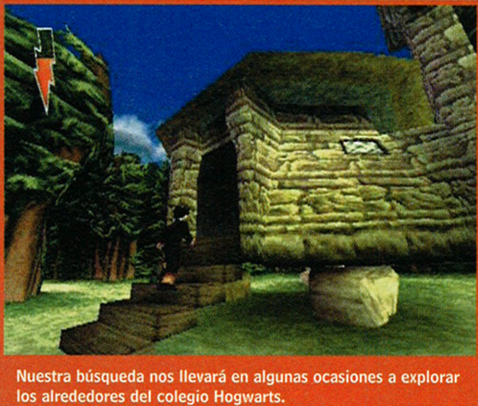
PERO, ¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL ESTE CHICO?

Está claro es que la autora domina todos los resortes de la literatura infantil, algo que se nota desde la primera novela. Y es que es muy fácil que el lector "conecte" con Harry Potter. Utilizando la vieja fórmula del protagonista débil del que todo el mundo abusa y que al final logra triunfar, J. K. Rowling mezcla con inteligencia vida cotidiana y fantasía, facilitando que el lector se identifique con el "Harry-

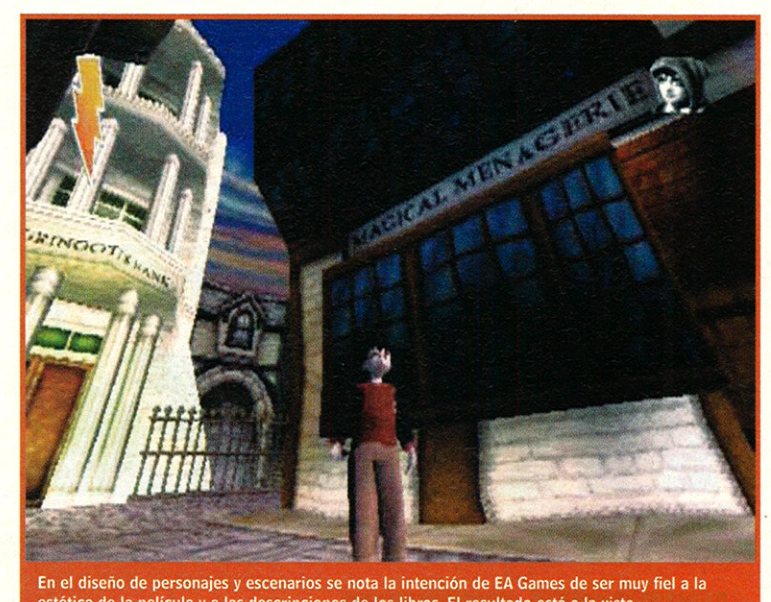


El director de Hogwarts, Albus Dumbledore, nos recibirá nada más comenzar la aventura y nos dará algunas indicaciones sobre cómo funciona el colegio.


Harry utilizará sus conocimientos mágicos para dar buena cuenta de todos los enemigos que le salgan al paso.


Nuestra búsqueda nos llevará en algunas ocasiones a explorar los alrededores del colegio Hogwarts.


El control de Harry cuando va en su escoba será muy ajustado y suave, y la sensación de velocidad estará bien recreada.



En el diseño de personajes y escenarios se nota la intención de EA Games de ser muy fiel a la estética de la película y a las descripciones de los libros. El resultado está a la vista.

La película y el juego serán fieles recreaciones del universo de Harry Potter tal y como sale en los libros.

niño" y que a la vez pueda dar rienda suelta a su imaginación con el mundo oculto de la magia que se abre a los ojos del protagonista. Sin duda es un esquema que ha entrado en el "corazoncito" de millones de lectores.

UN FENÓMENO EN TODOS LOS FRENTES.

Pero el tremendo éxito cosechado va mucho más allá de la publicación de una nueva aventura de Harry Potter cada año. La "Pottermanía" ha llegado prácticamente a todos los rincones del planeta. Todo tipo de "merchandising", clubes de fans, páginas web que ofrecen desde cursos de magia, hasta partidos online de quidditch (el deporte de los magos en el que Harry es una estrella), son sólo unos ejemplos de la pasión que este niño desata.

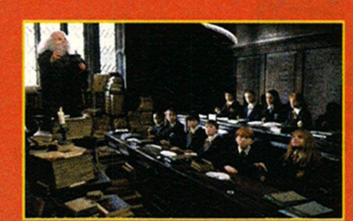
Y el cine, por supuesto, no ha sido ajeno a este bombazo. La Warner es la productora que finalmente dará vida a este jugoso estreno. Para que os hagáis una idea de la magnitud del proyecto, en un principio el mismísimo Steven Spielberg se ofreció para dirigirlo, contando con Haley Joel Osment (el niño de"El Sexto Sentido"), en el papel de Harry Potter. Finalmente se ha elegido como director a Chris Columbus ("Solo en Casa") y a un acertado Daniel Radcliffe, que físicamente es "clavado" a Harry. Todo apunta a que los fanáticos del personaje y del cine fantástico en general van a quedar satisfechos, ya que en los trailers que hemos visto queda claro el afán por recrear todos los detalles del universo de Harry Potter. Y además ha contado con la aprobación de la autora...

Y TAMBIÉN LO JUGAREMOS EN NOVIEMBRE EN PSONE.

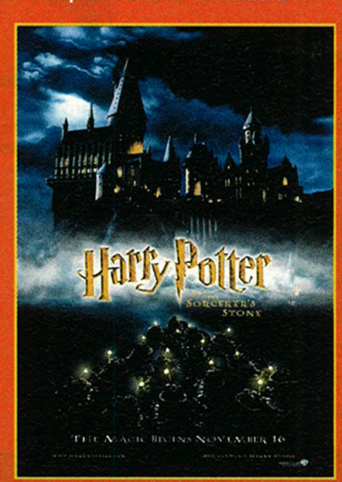
Con semejante éxito, no es de extrañar que EA Games haya decidido hacerse con la jugosa licencia para ofrecer a los usuarios de PSOne la versión jugable de las aventuras de Harry. Además, una »

De la literatura al cine

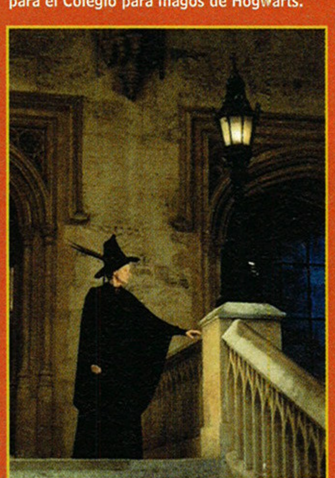
Además de la acertada inclusión de Daniel Radcliffe como Harry, en la "peli" podremos ver a un buen número de secundarios reconocibles de otros films, como Richard Harris ("Sin perdón") o John Cleese ("Un Pez llamado Wanda"). La música de John Williams ("Star Wars") y la labor de la Jin Henson Creature Shop en la creación de los seres imaginarios dan una idea del mimo con el que se ha realizado el film, cuya segunda parte se empezará a rodar en octubre.


Hermione, la amiga de Harry, hace levitar una pluma en una de las clases.


A Harry le "llueven" las cartas de admisión para el Colegio para magos de Hogwarts.

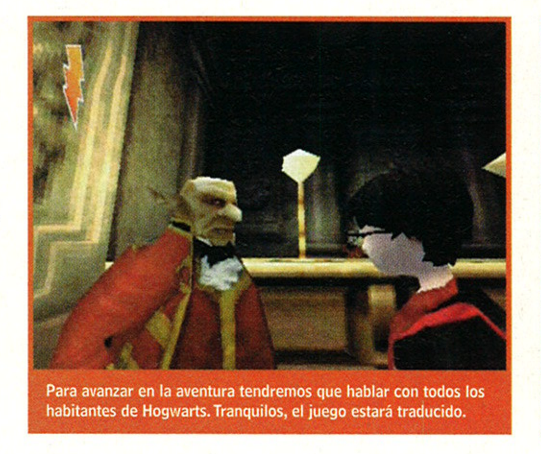


Aquí tenéis el cartel americano del film, que se estrenará el 30 noviembre en España.


Se han cuidado al máximo los decorados y el vestuario para ceñirse a los libros.


El film contará con todos los personajes del primer libro, incluida la lechuza Hedwig.


En la "peli" habrá multitud de efectos para recrear con fidelidad cómo es el colegio.


Para avanzar en la aventura tendremos que hablar con todos los habitantes de Hogwarts. Tranquilos, el juego estará traducido.

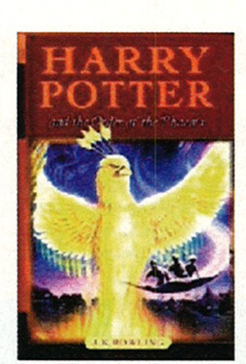

La clave de algunos minijuegos estará en realizar de forma adecuada determinadas combinaciones de botones.



Esta especie de montaña rusa es la prueba más espectacular que hemos visto, aunque sólo haya que recoger monedas.

El título de PSOne será una aventura 3D que tendrá un cuidado apartado gráfico y un variadísimo desarrollo.

» licencia de varios años... Pese al "secretismo" que desde el principio rodeó al proyecto, ya os podemos adelantar que se está preparando una aventura en 3D basada en el primer año de Harry Potter en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería. El juego promete ser fiel al universo Harry Potter en todos sus aspectos, desde los personajes y escenarios hasta los ítems, lo que sin duda hará las delicias de sus fans.



"Harry Potter y la Orden del Fénix" es el título del quinto, libro de próxima aparición.

Además de calidad técnica, el juego nos va a ofrecer un variado desarrollo, donde no faltarán minijuegos ni múltiples ocasiones para que Harry demuestre sus conocimientos mágicos.

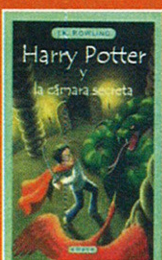
Persecuciones en escobas voladoras, un viaje en montaña rusa o fases de plataformas, son buena muestra de las variadas situaciones en las que Harry se verá envuelto, y en las que deberá hacer uso de un amplio repertorio de habilidades, como nadar o trepar. Buscar objetos e interactuar con otros personajes serán los otros pilares del título.

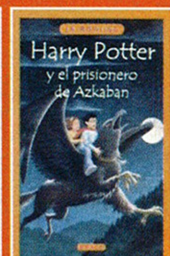
En fin, que el trabajo de EA Games promete ser la guinda para un auténtico fenómeno de masas que ha conquistado a grandes y pequeños de todo el mundo y que parece no tener fin. De hecho, parece que tenemos garantizadas varias secuelas... ¡Larga vida a Harry Potter!

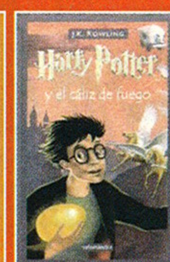
Un fenómeno mundial

La obra de J.K. Rowling ha llegado ha todos los recovecos del mundo y ha sido traducido a los idiomas más variopintos. Sólo los tres primeros libros vendieron más de 28 millones de ejemplares, un récord que le asegura la publicación de al menos tres títulos más, aunque el siguiente no lo veremos hasta el próximo año.







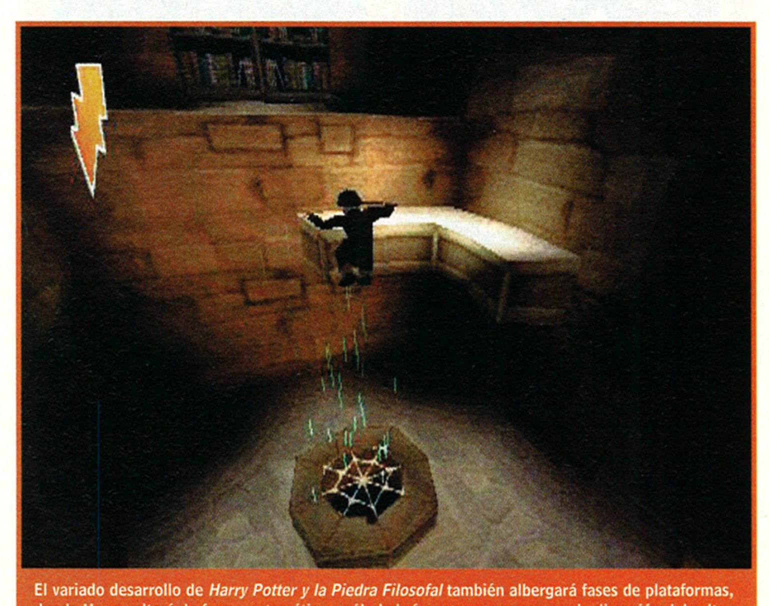


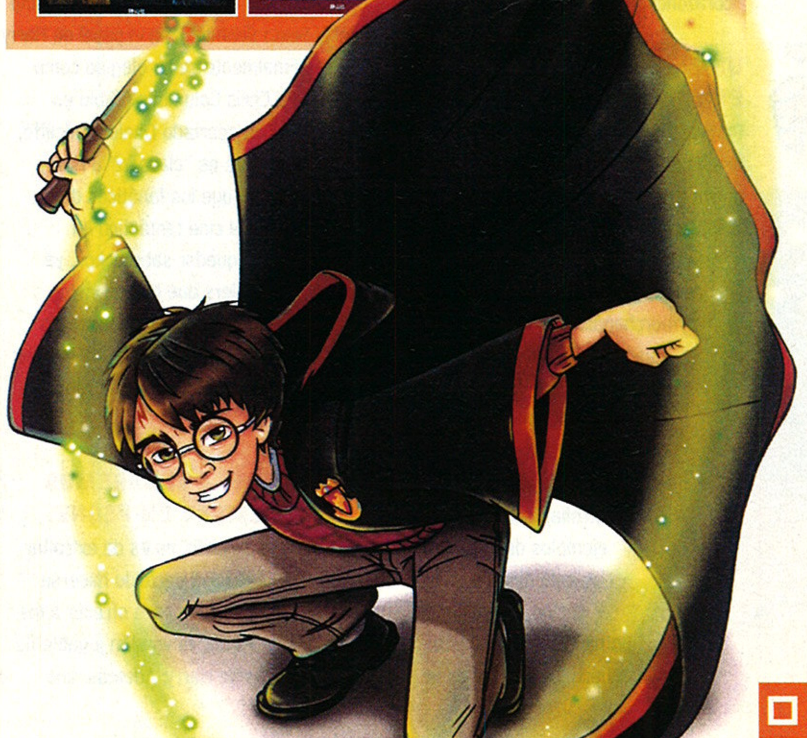
Este año no habrá nuevo libro de Harry Potter, aunque sí se espera la llegada de dos obras breves de la autora basadas en su universo, una sobre el quidditch y otra sobre seres fantásticos, que vendrán a unirse a los cuatro títulos que ya han salido en nuestras tierras.





Como curiosidad, aquí tenéis las cubiertas originales japonesas de los dos primeros libros. La fama de Harry Potter ha llegado incluso al hermético y siempre difícil mercado nipón.


El variado desarrollo de *Harry Potter y la Piedra Filosofal* también albergará fases de plataformas, donde Harry saltará de forma automática y sólo habrá que preocuparse por la dirección del salto.





ESTRENO 5 OCTUBRE

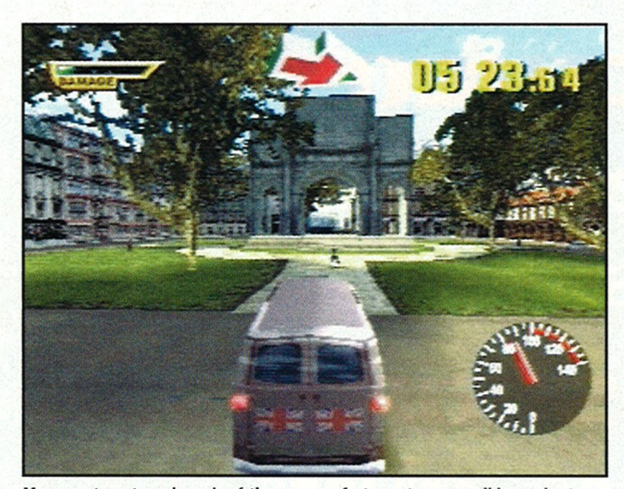
A partir del 24 de septiembre, participa en nuestros concursos y podrás ganar una PlayStation2 en:

www.aurum.es

The Italian Job

El auténtico "heredero" de *Driver*

SCI recoge el testigo de la saga *Driver* y nos ofrece un título que, partiendo del mismo esquema, consigue enganchar al jugador gracias a su calidad técnica, a su trasfondo cinematográfico y a un puñado de interesantes novedades.


Monumentos y trazados urbanísticos son perfectamente reconocibles en las tres ciudades del juego, pese a no ser éstas reproducciones exactas.

Muchos juegos han intentado acercarse a la exitosa fórmula creada por Reflections con sus dos *Driver*. Tras algunos intentos con mejor o peor suerte, ha sido SCI la que ha dado en el clavo con un título que, si bien se basa de una manera clara en el sistema de juego ya de sobra conocido, lo cierto es que consigue atrapar al jugador gracias a su soberbia jugabilidad, a un notable apartado gráfico y, sobre todo, a un desarrollo muy divertido que viene dado por la atractiva historia de fondo, basada en la película homónima.

***THE ITALIAN JOB* RECOGE EN SUS FASES** todos los aspectos del film, en el que, como ya os dijimos, un jovencísimo Michael Caine trataba de robar con sus compinches nada menos que cuatro millones de dólares. La aventura arranca en Londres y se desarrolla posteriormente en Turín para acabar en plenos Alpes. Así pues, todas las misiones del juego son en realidad fases del citado plan. Robar un vehículo especial en Londres para poder utilizarlo en Turín, "liberar" a uno de nuestros cómplices de la cárcel o intervenir en una central eléctrica para que nuestros compañeros puedan "dar el golpe" teniendo el tiempo justo para volver a recogerlos, son algunos ejemplos. Además de ser variadas, las fases tienen una media de seis minutos de duración, lo que nos da una idea de la complejidad de cada una y del cuidado que debemos tener para poder cumplir sus distintos objetivos. Y todo ello mientras la policía y la mafia nos persiguen y el tiempo no para de correr...


Respetar las normas de tráfico y utilizar el claxon debidamente pueden hacer que pasemos desapercibidos y la policía no nos persiga.


Las CGs se generan por el mismo motor del juego y ayudan a seguir el hilo de la historia.

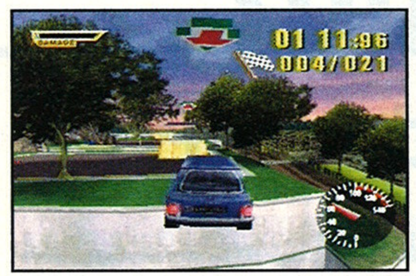

Escapar de la policía por una de las típicas galerías italianas es un recurso más.

La Mafia nos tratará de detenernos por todos los medios, y debemos evitarla igual que a la policía.



Modos de juego secundarios para dar y tomar

Cinco son las modalidades de juego que ofrece *The Italian Job*, además de la principal. Luchar contra el crono, "pasear" por la ciudad, diversas pruebas de conducción o un adictivo Modo Destruction son algunas de estas atractivas ofertas.



Las pruebas de salto con Minis son muy divertidas.



En el Modo Destruction no puedes dejar nada en pie.



Al amparo de la noche comenzará el robo propiamente dicho. A partir de aquí las cosas se ponen realmente difíciles y lo anterior os parecerá un paseo.

Afortunadamente, para superar las cada vez más exigentes misiones contamos con una excelente respuesta de los 13 vehículos, cada uno con sus peculiaridades, que nos permitirán efectuar los derrapes, trompos y demás maniobras necesarias para evitar el tráfico y robarle segundos al crono.

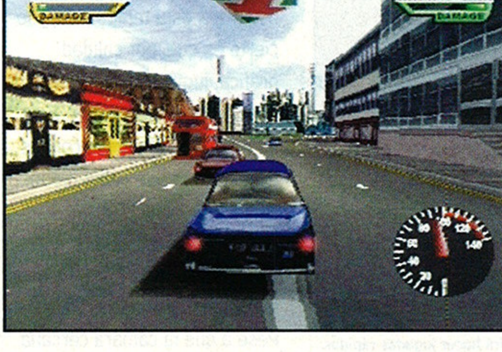
JUNTO A UNA SUBLIME JUGABILIDAD, en *The Italian Job* vamos a encontrar un envidiable apartado gráfico, con un "look sesentero" muy oportuno dada la película en la que se basa. Las tres ciudades, pese a no ser fieles reproducciones, sí que guardan un buen parecido con la realidad gracias a la inclusión de las calles y monumentos más típicos. El modelado de los vehículos está bastante trabajado, con coches perfectamente reconocibles como el Shelby Cobra o los clásicos Minis.

Innovaciones como que la policía pueda tomar la matrícula de tu coche y la inclusión de 5 modalidades de juego secundarias, incluyendo el Modo Party Play que permite hasta ocho jugadores (eso sí, por turnos), hacen de *The Italian Job* un título del todo imprescindible si te gustan las aventuras en coche. Se hace más corto que *Driver*, y puede parecer más de lo mismo, pero tiene recursos y personalidad como para encandilar por sí mismo.



En cada colisión nos "dejaremos" un pedacito de nuestra chapa.





Más que coches

Cada vehículo está indicado para un tipo específico de misión, ya que nada tiene que ver un manejable Mini con un veloz deportivo o con un enorme autobús.



Dado su pequeño tamaño, el Mini es el modelo más manejable con diferencia.



El autobús es pieza clave en el plan. Ya veréis lo que cuesta hacerlo girar...



Para asaltar la cárcel, nada mejor que un blindado, aunque sea tan lento.



En las callejuelas estrechas no podremos maniobrar con facilidad pero en muchos casos serán el refugio ideal para despistar tanto a la policía como a los mafiosos.



La verdad es que el "pesadote" autocar no es el vehículo más apropiado para afrontar el tráfico.



Habrá que tener un ojo siempre en la barra que refleja los daños si queremos cumplir la misión.



Esto es Fútbol 2002

Se inicia la nueva temporada en PS2


Los jugadores son reconocibles gracias a detalles como botas, estatura o pelo.

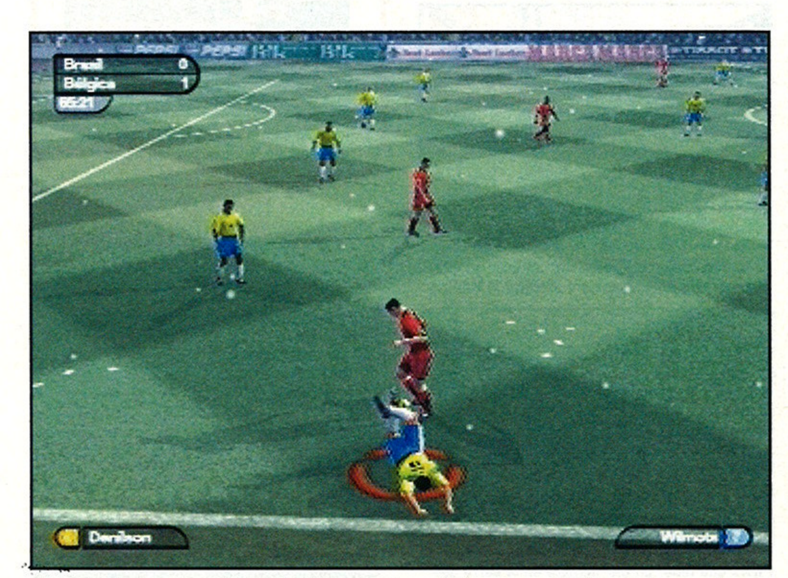

La respuesta de los botones es muy buena y nos permitirá hacer jugadas rápidas.

Sony y Team Soho abren la nueva temporada consolera con un título de calidad que deja el listón bien alto a la espera de los nuevos *ISS* y *FIFA*. Que se preparen los aficionados porque... ¡esto sí es fútbol!

Tras la toma de contacto con los juegos del año pasado, los aficionados al deporte rey ya empezábamos a echar en falta un simulador que realmente nos ofreciera sensaciones diferentes a las ya vividas con PSOne. Pues bien, Sony ha sido la compañía que más ha "madrugado" para presentar su flamante apuesta de cara a esta temporada, y lo cierto es que, por calidad gráfica, jugabilidad y número de opciones y posibilidades, *Esto es Fútbol 2002* cumple con las expectativas que había creado.

LO PRIMERO QUE LLAMA LA ATENCIÓN es el cuidado apartado gráfico. Pese a que la cámara cercana a veces no resulta lo bastante cercana, lo cierto es que sólo por la recreación del aspecto físico de los jugadores este apartado ya sobresaldría. Raúl, Beckham, Batistuta, Roberto Carlos... todos están recreados de la forma más fiel jamás vista hasta la fecha. Pero es que además, los rostros tienen una expresividad alucinante. Cada fallo, bronca arbitral, etc. es un auténtico goce visual, que además contribuye a crear la fenomenal ambientación del juego, apoyada también en infinidad de detalles como las "calvas" en el césped, la profundidad de los estadios o las bengalas en las gradas.

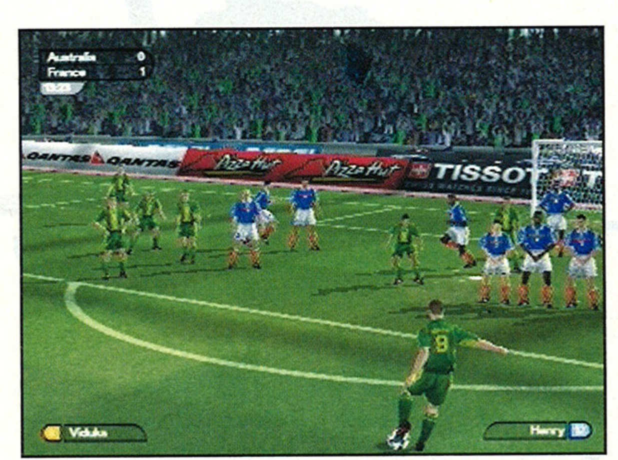
Pero la sensación de que nos hallamos en un campo de fútbol no sólo llega del lado visual. El apartado jugable contribuye de forma decisiva a este aspecto. En primer lugar, el control es muy acertado, ya que conjuga realismo con accesibilidad o, dicho de otra forma, es fácil hacerse con los mandos, pero no tanto elaborar una jugada de calidad. El sistema de pases ha sido redefinido por completo y ahora, en lugar de centrar al pie del compañero, pasamos el balón en la dirección que queremos, acción que es mucho más realista. Además del control, la fidelidad que Team Soho ha querido imprimir a *EEF 2002* se nota en todos los rincones del campo. Detalles como el poder "tirarte a la piscina", el respeto a las leyes



Hay un botón que nos permite fingir la falta, pero ojo con el descaro, que el árbitro puede amonestarnos.



Las flechas en la pantalla nos muestran las direcciones hacia las que podemos pasar la pelota.



Los lanzamientos a balón parado son quizá el aspecto que menos nos ha gustado de *EEF 2002*, ya que resulta un tanto limitado con respecto a otros juegos.



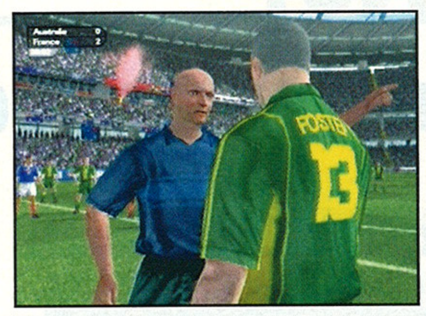
Una secuencia de vídeo seguirá a toda jugada interesante. No perdemos detalle.

de la inercia, regates muy realistas o que la barrera pueda saltar ante el tiro de una falta, son sólo ejemplos de la fidelidad que persigue.

SI A TODO ESTO LE SUMAMOS la infinidad de campeonatos y equipos (375 selecciones y clubes con las plantillas actualizadas y los nombres reales de los jugadores, aunque no así de los equipos), los cuatro niveles de dificultad y el potente editor que posee, hay *EEF 2002* para rato. Por supuesto que tiene algunos "defectillos", como algunas limitaciones en los tiros a balón parado o los comentarios de Gaspar Rosetti, pero lo cierto es que con este fenomenal trabajo Sony parece que quiere dejar de ser el tercero en discordia en lo que a juegos de fútbol se refiere. A la espera de los nuevos *FIFA* e *ISS*, hoy por hoy *EEF 2002* es el mejor juego de fútbol que puedes encontrar.

¡Métete en el "pellejo" de los futbolistas!

Las animaciones tras los lances interesantes del partido contribuyen a crear la fenomenal ambientación de *EEF 2002*. En ellas podremos ver el trabajo de los grafistas, que han modelado los rostros de los 250 jugadores más importantes a base de fotografías de los mismos desde distintos ángulos. Enfados, lamentos, sonrisas irónicas... como en la vida misma.



El colegiado reprende a un jugador y le "invita" a que se quite de su vista o le saca una tarjeta.



El guardameta sevillista "abronca" a su defensa por un fallo en el marcaje que les ha costado un gol.

Tanto en el apartado gráfico como en el jugable, *Esto es Fútbol 2002* refleja con fidelidad todo lo que supone un verdadero partido de fútbol.


Además de la tradicional vista horizontal, también podemos elegir una vertical, con 3 niveles de "zoom" en cada caso.


La recreación de fenómenos como la lluvia o la nieve está muy lograda, además de tener consecuencias en el juego.


Para lanzar penaltis tendremos que parar el medidor de la barra en el lugar adecuado o fallaremos el tiro.

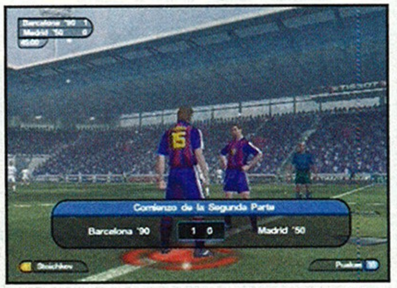

Podemos sacar a nuestro portero a los pies del atacante en los "mano a mano". Pero mucho cuidado con las vaselinas.

Modalidades especiales

Por si os cansáis de disputar todas las ligas y copas (internacionales y nacionales), *EEF 2002* incluye además varios eventos especiales muy atractivos. Controlar al Real Madrid de los 50 o disputar una liga escolar son algunos ejemplos. Y también podemos crear una competición a nuestra medida.



Disputar un partido en el patio del típico colegio inglés usando jerséis como postes resulta curioso.



Enfrentar al Barça de Cruyff con el Madrid de Gento y Di Stefano es otra atractiva posibilidad.


ESTO ES FÚTBOL 2002
Sony • Deportivo

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-8**
Calificación: **+3 años** — Precio: **9.900 ptas.**
Mem.Card (74 Kb) — Dual Shock 2 — Multi Tap 2

Gráficos 9 — Sonido 8 — Diversión 9

+ Su realismo gráfico y jugable.
+ La cantidad de equipos y torneos.
- Los sosos comentarios.
- Algunas animaciones aisladas.

9

Por calidad gráfica, jugabilidad y la gran cantidad de posibilidades que alberga es, hoy por hoy, el mejor juego de fútbol para PS2. *FIFA* lo va a tener difícil.

Spy Hunter

El otro coche fantástico

Uno de los clásicos con más solera de los 80 llega a PS2 totalmente revisado y actualizado para gozo y algarabía de los amantes de los arcades y de la acción. Es tu mejor opción para convertirte en el espía perfecto, pilotando un vehículo que ya quisiera James Bond.

Los más "viejos" puede que aún recordéis *Spy Hunter*, un trepidante arcade en el que, desde una perspectiva aérea, teníamos que enfrentarnos a los villanos de las carretera utilizando el arsenal de nuestro bólido. Sencillo, pero divertido como pocos, *Spy Hunter* marcó una época, convirtiéndose en uno de los clásicos más recordados de los 80. Pues bien, Midway ha recuperado la esencia de su *Spy Hunter* en un juego para PS2 que nos ha sorprendido muy gratamente. Y es que muy pocas veces los clásicos han salido bien parados cuando los han revisado años después.

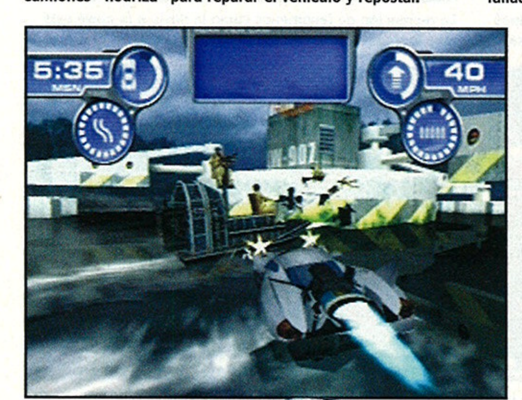
En el *Spy Hunter* del nuevo milenio encontraremos las principales virtudes del original, lo que significa que estamos ante un título tan trepidante y divertido como siempre, que mantiene los elementos más característicos del juego, desde el estilo del vehículo, que se transforma en lancha o moto, a su asequible control. Y todo ello al tiempo que la tecnología se ha adaptado a los tiempos. Así, la perspectiva aérea da paso a la vista trasera habitual, y los escenarios planos se llenan de detalles, edificios y elementos ornamentales generados con gran calidad y nitidez. Por supuesto, los retos y los enemigos también son más y más variados, y en nuestro



Como en el *Spy Hunter* original, podremos subirnos a los camiones "nodriza" para reparar el vehículo y repostar.



Deberemos evitar las bajas civiles a toda costa o habremos fallado en uno de los objetivos principales de la misión.





El correcto y sólido entorno gráfico de *Spy Hunter* resulta muy espectacular, especialmente en los mano a mano con otros coches.



Al caer al agua, nuestro espectacular bólido se transformará en una lancha con idénticas prestaciones y armada hasta los dientes.

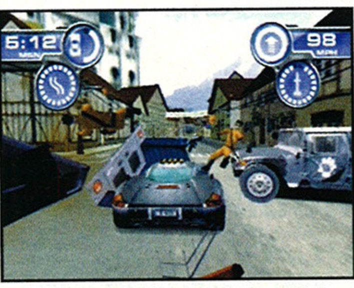


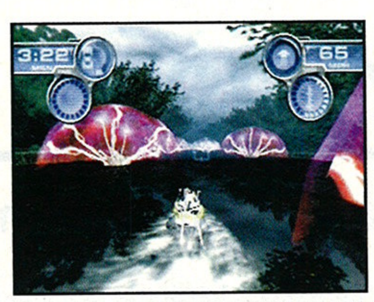
Cuando nuestro coche esté muy dañado se transformará en una veloz moto, que también puede circular sobre el agua.



Al completar todos los objetivos de la misión ganaremos mejoras para el vehículo, en este caso, doble disparo.


Muchos de los escenarios se basan en lugares tan famosos como los canales venecianos.


Cuando avancemos pilotaremos otros vehículos, más rápidos y mejor armados.


Nos tendremos que enfrentar a retos tan variados como esquivar estas minas de energía.

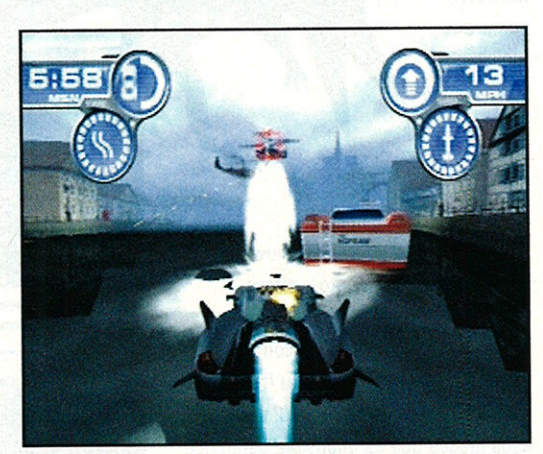
Con *Spy Hunter* vas a disfrutar de acción de la buena gracias al ritmo desenfrenado de sus misiones y a las enormes posibilidades de nuestro veloz vehículo transformable.

periplo por las carreteras de medio mundo tropezaremos con lanchas, furgonetas, carros blindados, helicópteros, torres, macarras en moto o pistoleros en deportivos que intentarán evitar que cumplamos todo tipo de variadas tareas, tanto de destrucción de objetivos como de protección.

TODO EL JUEGO SE ESTRUCTURA en torno a misiones que cuentan con varios objetivos. Basta con cumplir el principal para pasar a la siguiente misión, pero cada objetivo completado nos da una serie de puntos que nos serán imprescindibles para abrir más y más misiones. Así, muchas veces deberemos volver a misiones ya superadas, para intentar completar más objetivos. Y como los mapeados son enormes y no lineales, intentar localizar, por ejemplo, unas bombas, puede resultar una tarea casi imposible. Por suerte, el control es estupendo y pese a que tenemos que usar casi todos los botones del pad (incluido el L3), muy pronto asimilamos las posibilidades del vehículo, ya sea un coche, una lancha o una moto. Sin duda, las principales virtudes de *Spy Hunter* son su adictivo desarrollo, el trepidante ritmo de la acción y la creciente, pero siempre asequible, curva de dificultad que nos obligará a dar lo mejor de nosotros mismos en cada nuevo reto.

Técnicamete todo luce un excelente nivel, especialmente lo que se refiere a la sensación de velocidad, y tampoco nos podemos quejar del audio, que no sólo incluye el tema del original, sino un montón de melodías tan trepidantes como el propio juego.

Lo dicho, un arcade divertido, sorprendente y muy adictivo que no te dejará indiferente. Es largo, ajustadamente difícil y te va a gustar tanto si te van los coches como la acción. Merece la pena disfrutarlo.


Seremos atacados por tierra, mar y aire, por lo que deshacerse de los helicópteros y aviones se hará a veces imprescindible.


Junglas, pantanos, ciudades, polígonos industriales, pueblos de montaña... 14 niveles que te dejan visitar muchos lugares distintos.

Armamento básico del espía perfecto

Aunque nuestro vehículo trae de serie algunas armas imprescindibles para jugar, a medida que avancemos accederemos a armamento nuevo que nos abrirá nuevos campos de acción. Lo más difícil es aprender a usarlo en el momento adecuado.


Si alguien nos sigue, nada mejor que una cortina de humo o un chorro de aceite.

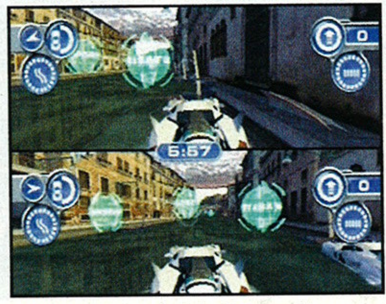

La ametralladora es el arma básica, pero podemos mejorarla con más cañones.


Los misiles pueden lanzarse tal cual o señalar el objetivo para guiarlos.


Otro tipo de armas se utilizan en casos concretos, como este EMP neutralizador.



"Despachurrar" gallinas será uno de nuestros retos.


Las carreras serán sobre circuitos conocidos.

Dos jugadores, pero a lo loco

Hay una opción para dos jugadores, aunque sólo se activa tras completar el 100% de los objetivos de una misión en el modo para un jugador, lo que no es fácil. Una vez logrado, podremos competir contra un amigo en locas carreras con objetivos tan dispares como atropellar gallinas o ir recopilando ciertos ítems.


SPY HUNTER
Midway · Arcade de velocidad

Idioma: **Inglés**	Jugadores: **1-2**
Calificación: **+3 años**	Precio: **9.990 ptas.**
Memory Card 2 (34 KB)	Dual Shock 2

Gráficos 7 · Sonido 8 · Diversión 8

+ Directo, adictivo y divertido. Es de los que incitan a seguir jugando.
- Un poco de follón con los botones.
- La niebla de algunos escenarios.

8

La principal virtud de *Spy Hunter* es que siempre quieres jugar más. Pocos arcades son tan divertidos y directos, una buena compra si te gusta la acción.

Dino Crisis 2

Cuando los dinosaurios dominaron PSOne

Con su actual precio Platinum, no puedes perder la ocasión de jugar a *Dino Crisis 2*, una de las mejores aventuras de PSOne, y uno de los juegos más aclamados del pasado año.

Antes de cumplirse el año de su estreno en PlayStation, *Dino Crisis 2* da el salto a serie Platinum, convirtiéndose en uno de esos imprescindibles que debéis tener todos los que queráis contar con la "juegoteca" más completa y con lo mejor de lo mejor. Y es que *Dino Crisis 2* es una de las aventuras de acción más trepidantes que se han paseado por el catálogo para la gris de Sony.

Los que hayáis jugado a la primera parte, ya os podéis ir quitando de la cabeza ese planteamiento sesudo y angustioso, donde los dinosaurios aparecían con cuentagotas, siempre en el peor momento y siempre cuando no teníamos munición para acabar con ellos. Olvidaos también de los puzzles imposibles, retorcidas claves y extrañas combinaciones de elementos. Aunque *Dino Crisis 2* pretende ser un Survival Horror como su antecesor, al final lo que prima en esta aventura es la acción, acción sin límites y desbordante en la que los lagartos no dejan de aparecer por todas partes y nosotros nos movemos por variadísimas localizaciones, incluso bajo el agua. Tanto es el protagonismo de este componente arcade, que incluso puntuaremos al acabar con los monstruos y esa puntuación nos permitirá comprar, mejorar y recargar las armas.

Sin embargo, el juego no es sólo una sucesión de momentos de acción, también habrá que moverse con astucia buscando objetos, pistas, resolviendo sencillos rompecabezas y desarrollando la trama. La combinación de su faceta aventurera y su frenética acción hacen de *Dino Crisis 2* uno de esos juegos que es imposible dejar, que te empujan a seguir jugando para descubrir qué nuevas sorpresas te aguardan. Y es que entremezclados con el desarrollo normal encontraremos retos tipo "minijuegos", como pilotar un tanque o disparar desde un jeep, que aumentan aún más la emoción. Todo esto, con un apartado gráfico impresionante y muy cuidado.

El único "pero" de *Dino Crisis 2* es que se hace corto. Por suerte, añade extras y opciones que incitan a volver a jugar y que alargan su vida. De todos modos, su precio actual hace que merezca la pena tenerlo y disfrutarlo.



Según como lo hayamos hecho obtendremos una puntuación diferente. La clave es lograr la "A".



***Dino Crisis 2* ofrece gran variedad de situaciones, como proteger a un compañero desde una torreta.**



Los niveles bajo el agua son una delicia, tanto por los efectos gráficos como por los de movimiento.

Los peores malos de la Prehistoria

En *Dino Crisis 2*, la cifra de dinosaurios ha pasado de los cinco de la primera parte a once. Los hay de todo tipo y tamaño, voladores, acuáticos, propios de grutas... aquí tenéis unos ejemplos.



El gigantosaurio es la estrella de la temporada: más grande que el T-Rex.



Los lagartos voladores nos harán la vida imposible en muchas ocasiones.



Nos enfrentaremos a los plesiosaurios tanto desde tierra como bajo el agua.



Los raptores estarán siempre al acecho. Son muy rápidos y atacan en manada.



Para escapar de los dinosaurios más grandes podremos incluso pilotar y disparar un tanque. Esta variedad es la que empuja a seguir jugando.



El juego resulta espectacular de principio a fin y en muy pocas ocasiones podremos dedicarnos a reflexionar: los dinos aparecer por todas partes...



Jedi Power Battles

Fuerza, plataformas y espadas de luz

Si eres de los que están esperando ansiosos que Lucas estrene su "Episodio 2", puedes ir matando el gusanillo con la reedición en Platinum de *Jedi Power Battles*. Al fin y al cabo, la historia también va de Jedis...

Si te gusta la saga galáctica de Lucas y te apetece convertirte en un auténtico Jedi, ahora tienes una ocasión excelente de lograrlo. Y es que a la calidad de *Jedi Power Battles* tenemos que sumar su nuevo precio Platinum, que le coloca entre los beat'em ups más atractivos para PSOne.

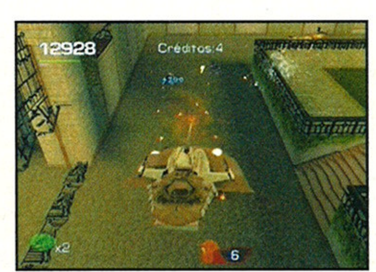
Como imaginaréis, *Jedi Power Battles* se basa en "La Amenaza Fantasma", por lo que nos invitará a recorrer, a lo largo de 10 fases, las principales localizaciones de la película, como Naboo, Coruscant o Tatooine. Para superar estos niveles podremos elegir entre 5 Jedis, como Qui Gon Jin y Obi Wan, quienes, armados con sus sables láser y su proverbial agilidad, deben enfrentarse a incesantes retos basados en complejas zonas de saltos y desiguales combates contra los droides, los cazarrecompensas o los Moradores de las Arenas. Por supuesto, los Jedis podrán usar el poder de la Fuerza, realizar saltos dobles, devolver el fuego enemigo con su sable y hasta recoger ítems para potenciar la espada de luz.

El apartado gráfico acompaña a las mil maravillas este frenético desarrollo, logrando una espectacular plasmación del universo "Star Wars", banda sonora incluida. Un control sencillo y el acierto de incluir la opción para dos jugadores, terminan por redondear un juego de acción y plataformas realmente divertido.

Por desgracia, a los chicos de Lucas también se les han colado algunos fallos bastante hirientes que van desde "bugs" que pueden colgar la consola hasta un nefasto control en los saltos, que puede llegar a hacerse desesperante. Pese a todo, la calidad general del juego, su adictivo desarrollo y lo largo que resulta, hacen muy recomendable su compra, ya que sólo con que te guste el género y el universo "Star Wars" habrás compensado su precio Platinum.



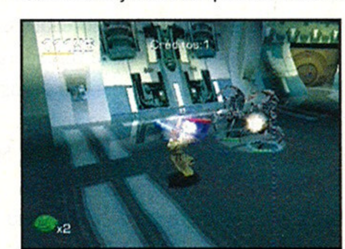
Cada uno de los cinco Jedis puede desarrollar sus propios golpes especiales basados en la Fuerza.

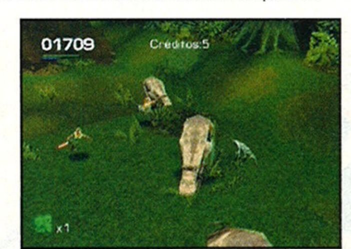


En ocasiones podemos manejar vehículos, como este tanque AAT, que aportan variedad al juego.

¿Dónde he visto yo esto?

Pese a que algunos elementos se han diseñado especialmente para el juego, la mayoría de las localizaciones y retos a los que nos enfrentaremos están directamente extraídos de la película.


Los droides destructores de la "peli" también harán de las suyas en el juego.



La estampida en Naboo es otra de las escenas que podremos vivir en nuestra carnes.



Rescatar a los sirvientes de la reina Amidala en el palacio no es nuevo para Obi Wan.



Como corresponde, la décima fase será un duro enfrentamiento contra Darth Maul.

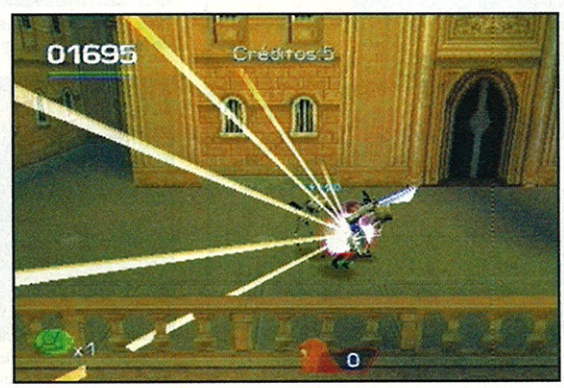


Al final de cada nivel nos espera un enemigo final en muchos casos, creados solo para el juego.



Cuando llega el momento de saltar es cuando la cosa empieza a ponerse peliaguda de verdad.






JEDI POWER BATTLES
Lucas Arts • Beat'em up

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-2**

Calificación: **+ 13 años** Precio: **3.990 ptas.**

Memory Card (1 bloq.) Dual Shock

Gráficos 8 Sonido 9 Diversión 8

- La recreación del universo "Star Wars" y lo largo que resulta.
- El nefasto control en las zonas de plataformas: desesperante.

8

La excelente combinación de lucha y plataformas que hará las delicias de los que busquen un arcade variado, eso sí, un poco difícil y hasta desesperante.

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Los deportes de riesgo se estrenan en PS2

Pese a quien pese, los deportes de riesgo siguen estando de moda y cada vez son más numerosos y mejores los exponentes dentro de cada rama. El primero en aterrizar en PS2 para las BMX ha sido este nuevo *Dave Mirra*.

Apenas han pasado un par de meses desde que Acclaim puso a la venta la revisión de *Dave Mirra* para PSOne, cuando ya tenemos ante nosotros la verdadera secuela, esta vez para PS2. Como sucede con casi todas las secuelas de juegos basados en deportes de riesgo, *Dave Mirra 2* cuenta con un sistema de juego y control idéntico al de anteriores entregas, y sobre esta base se han implementado novedades que abarcan la práctica totalidad de los apartados. Así, aunque nos encontramos con que apenas hay acrobacias nuevas, sí vemos un montón de mejoras en los entornos y modos de juego. En este caso, el planteamiento del modo Carrera se ha visto beneficiado por un montón de retos y elementos nuevos, como encontrarnos con otros deportistas que nos propondrán nuevos desafíos. Sin embargo, lo más impresionante de todo es el DESCOMUNAL tamaño de los niveles, que para no quedarnos cortos, suelen ser tres o cuatro veces más grandes que los de las entregas de PSOne. Por esta razón, al comenzar a jugar no resulta extraño perderse o desorientarse, ya que llegar a conocer bien el terreno puede llevar su tiempo.

Dejando a un lado estas novedades, *Dave Mirra 2* no supone una verdadera revolución en el género, aunque dadas sus características, tampoco podría haber sido desarrollado para PSOne. Se echan en falta unos cuantos detalles propios de la nueva generación, como por ejemplo, las sensación de vacío que dejan algunos escenarios o las animaciones de los deportistas que, sobre todo en las caídas, son bastante simples y recuerdan a Woody, el vaquero de trapo de "Toy Story". Los escenarios, pese a ser gigantescos, no cuentan con el nivel de detalle deseado, y resultan un poco sosetes tras unos cuantos paseos. Sí, tienen muchas rampas, half pipes, raíles y demás obstáculos para ejecutar piruetas, pero se echa en falta algo de vida.

Sólo podemos concluir diciendo que *Dave Mirra 2* es un juego bastante divertido, el único en su género para PS2, pero se podía haber mejorado con un poco más de tiempo.

Ahora los personajes disponibles sí guardan un gran parecido con los deportistas reales, aunque sus animaciones continúan siendo bastante simples y limitadas.


Llegar a conocer bien un escenario puede llegar a requerir unos 30 ó 40 minutos de exploración.


Dave Mirra 2 ofrece nuevos retos y variaciones de los ya conocidos, como conseguir puntos...


..."grindar" una superficie, golpear objetos y muchos otros que descubriréis sobre la marcha.

Más grande, más espectacular

Como es habitual, el gran beneficiado por todas las mejoras ha sido el modo Carrera, aunque fuera de él también es posible encontrar muchas sorpresas...



En el modo Carrera podemos hablar con otros deportistas, que nos desafiarán.


La niebla ha sido erradicada, casi como el popping, y gráficamente ha mejorado.



Como colofón, se ha introducido un editor de circuitos, al más puro estilo *Tony Hawk*.



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2
Acclaim • Deportivo

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1**

Calificación: **+3 años** Precio: **9.990 ptas.**

Memory Card 2 (230 KB) Dual Shock 2

Gráficos 7 Sonido 8 Diversión 7

• La banda sonora, el tamaño de los escenarios, el editor, los retos...

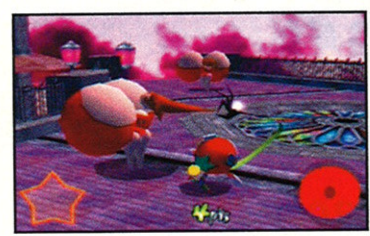
• El control continúa siendo duro.
• El vacío de algunos escenarios.

7

Dave Mirra 2 es la fiel imagen de lo que debe ser la evolución de los deportes de riesgo, aunque muchas de sus ideas debían haber sido pulidas un poco más.

Freak Out

¡Mis hermanas están poseídas!



Hay enemigos tan curiosos como estas mujeronas.



Éste es el aspecto real de tus hermanas.

Si eres de los que buscan propuestas originales, distintas a lo de siempre, *Freak Out* es el juego que estabas esperando.

Freak Out nos coloca en la piel de una niña, Linda, que debe rescatar a sus 12 hermanas, secuestradas por otros tantos demonios. Linda es la única que puede "desendemoniarlas", porque el demonio encargado de hacerse con ella, ha terminado poseyendo su bufanda. Con ayuda de ésta, que funciona como una larga mano, Linda tiene que vencer a sus monstruosas hermanas y practicarles un exorcismo.

Lo primero que sorprende de *Freak Out* es su apartado gráfico. Gracias a la bufanda podrás pellizcar y tirar de los objetos, que se estirarán y retorcerán como si fueran de chicle, mostrando una excelente, suave y exquisita elasticidad.

A la hora de jugar, *Freak Out* También resulta muy original, ya que nos obliga a controlar a dos personajes a la vez. Por un lado, desplazamos a Linda por los escenarios con el stick izquierdo; y por el otro, usamos el stick derecho para mover la bufanda. Pero la originalidad de *Freak Out* deja de sorprenderte al cabo de un rato... Para empezar, sólo hay doce mundos, lo que reduce bastante su durabilidad, y, además, en cada mundo sólo tienes que derrotar a una hermana de Linda. No hay exploración ni ítems. Cuando pasas una puerta, entras a enfrentarte contra el enemigo final. Y la verdad es que no resulta demasiado complicado acabar con ellos... Basta con pellizcarlos durante un rato y practicarles el exorcismo en el momento adecuado.

Freak Out es una buena idea, pero se queda en eso, en idea. Le faltan niveles y algo más de "chicha", un mejor control, una cámara más dinámica y un poco de exploración, que nunca está de más. Nos ha divertido y es original, pero se hace corto en todos los aspectos.



Intenta no perder de vista al jefe cuando le pellizques, porque así podrás ver sus reacciones y evitarlas corriendo hacia otro lado.



En la galería de entrada sólo tienes que pellizcar para abrir las puertas, salvar la partida o acceder a la galería de hermanas rescatadas para jugar con ellas.



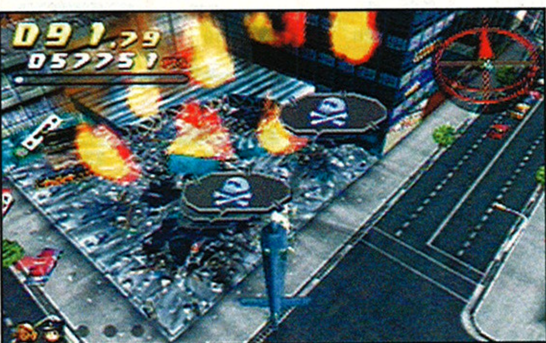
City Crisis

LLamando a la unidad aérea, llamando...

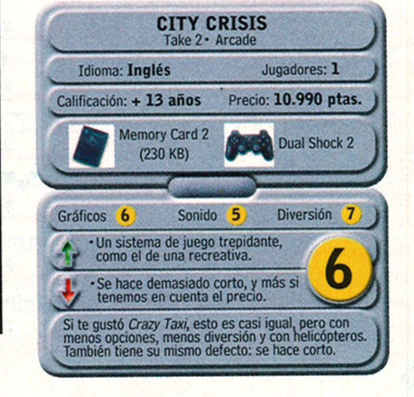
City Crisis es un "Arcade de salvamento en helicóptero". Suena raro, ¿no? Tu misión es la de patrullar en helicóptero, pendiente de cualquier emergencia. Supongamos que de repente hay un incendio en un edificio. Te llaman, vas al lugar, salvas a los supervivientes, apagas el incendio y... tendrás unos pocos segundos para respirar, porque en esta ciudad todo está en crisis cuando tú estás de guardia... A lo mejor explota una fábrica, hay un terremoto o la policía quiera que persigas a un delincuente por toda la ciudad. El caso es no parar, que para eso es un arcade. Y esa es precisamente la diversión que *City Crisis* te ofrece: tiempos límite, todo tipo de misiones, puntos por rescate y un ránking de los mejores al final.



Presta atención a los avisos en pantalla, aunque estén en inglés, porque pueden salvarte la vida a ti. Paradójico, ¿no?



Date prisa en cumplir las misiones, o cuando llegues será demasiado tarde y los supervivientes habrán sucumbido al desastre.



MX 2002

A falta de *Moto Racer*...

Las dificultades de PSOne para crear un buen juego de motos parecen haber quedado atrás con la llegada de PS2, donde ya hemos podido disfrutar del genial *Moto GP*. Ahora le llega el turno al motocross, especialidad con bastantes seguidores en nuestro país, y que ha dado su salto a los 128 bits de la consola de Sony de una manera más que aceptable, y haciendo uso de la herramienta Renderware, que actualmente utilizan más de la mitad de los programadores. Con ella, THQ ha conseguido crear unos circuitos y pilotos bastante detallados, así como una sensación de velocidad más que aceptable. La física también está muy lograda, tanto para reflejar el peso, los giros y la gravedad de los saltos, como el comportamiento del piloto, pudiendo incluso controlar su posición sobre la moto. Al mismo nivel rozan las animaciones de los pilotos, tanto en lo referente a la ejecución de las acrobacias como en las caídas o los espectaculares accidentes.

Rampas, barro, montículos... son los elementos básicos que encontrarás en todos los circuitos.



Al principio cuesta acostumbrarse al sistema de las piruetas, pero luego casi salen solas.





Sin embargo, cuando empezamos a escarbar por debajo de su apariencia, nos encontramos con que los modos de juego no aportan nada nuevo, incluido el modo Carrera, donde aparte de conseguir motos de mayor cilindrada, poco más podemos hacer. Los circuitos, presentan un trazado bastante simple y son muy sencillos de superar, aunque la veintena larga que ofrece es una cifra nada despreciable.

Por todo, *MX 2002* es un título que podía haber dado más de sí si hubieran realizado un trabajo más concienzudo en los circuitos, y aportando ciertas innovaciones en los modos de juego. De todas manera, no está nada mal.



MX 2002
THQ • Velocidad

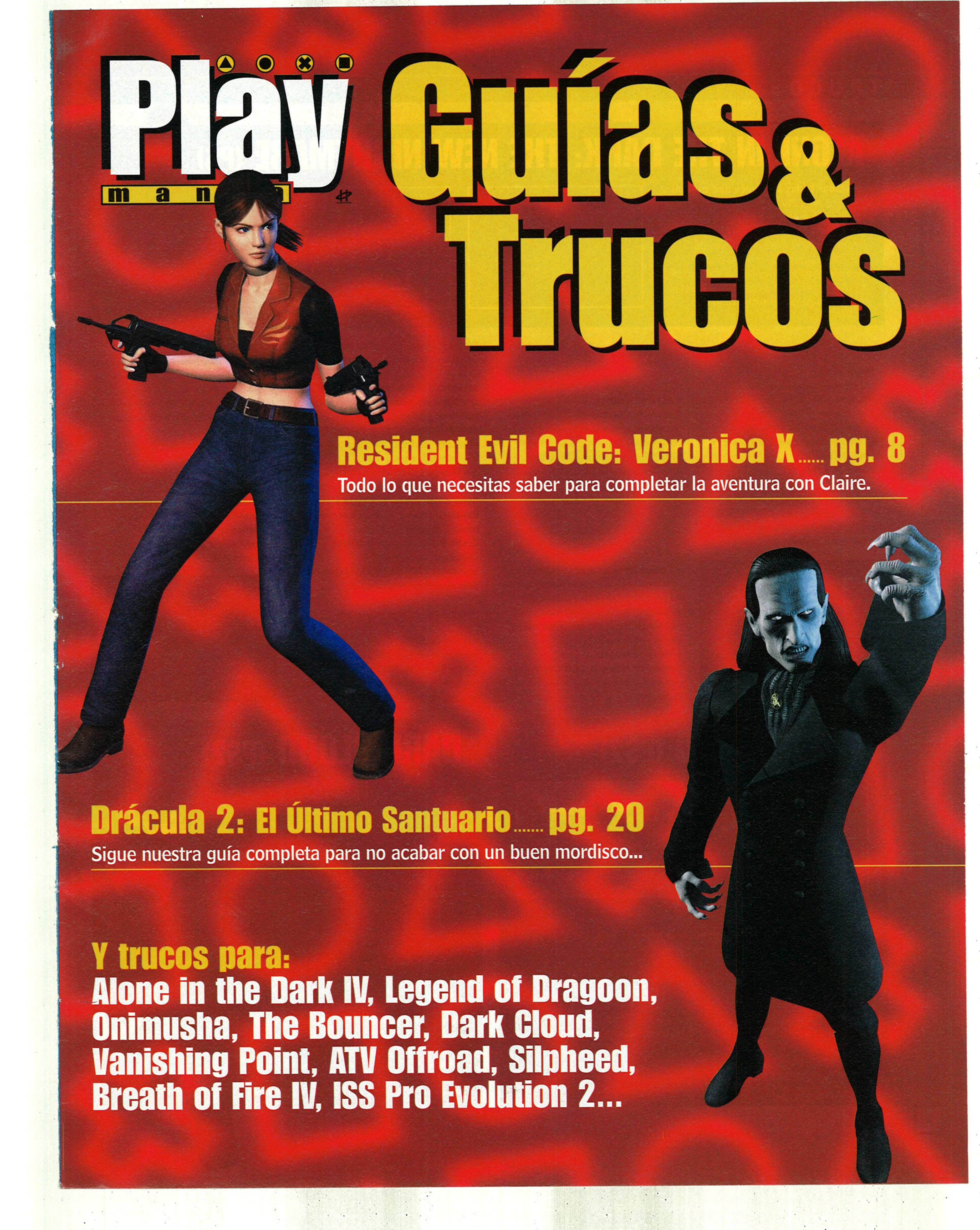
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-2**
Calificación: **+ 3 años** Precio: **10.990 ptas.**
Memory Card 2 (47 KB) Dual Shock 2

Gráficos 7 Sonido 6 Diversión 6

• La física, el comportamiento de las motos, los gráficos...
• Los circuitos son simples, y cuesta un poco ejecutar las acrobacias.

6

Sin destacar en ningún apartado, *MX 2002* es un juego de motocross muy correcto, al que le faltan opciones y mejores circuitos para ser la "bomba".


Play
manía
Guías & Trucos
Resident Evil Code: Veronica X ...... pg. 8
Todo lo que necesitas saber para completar la aventura con Claire.
Drácula 2: El Último Santuario .... pg. 20
Sigue nuestra guía completa para no acabar con un buen mordisco...
Y trucos para:
Alone in the Dark IV, Legend of Dragoon,
Onimusha, The Bouncer, Dark Cloud,
Vanishing Point, ATV Offroad, Silpheed,
Breath of Fire IV, ISS Pro Evolution 2...

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE (PS)

• Grabar todas las veces que quieras: Coge un Amuleto de Guardado en cualquier habitación y salva la partida después de haberlo cogido. Otro Amuleto aparecerá en el mismo sitio cuando cargues esa partida, como si no lo hubieses cogido antes en esa habitación, lo cual te permitirá grabar tus avances sin necesidad de gastar ningún Amuleto.







Ape Escape (PS)

• Modo Debug:
Pausa el juego, mantén **L1** pulsado y rápidamente pulsa: ↓, ↓, ▲.

• Mega Salto:
Pulsa: **Start**, **Start**, **Start**, **Start**.
Oirás gritar a un mono. Ahora presiona **R1** ó **R2** tres veces.

• Visión de Rayos X:
Acércate a cualquier muro en el juego y usa los binoculares con **L2**, verás a través del muro. Eso sí, si al hacerlo alguna vez lo ves todo negro, no te preocupes, es solamente que no hay nada detrás de ese muro.



Breath of Fire IV (PS)

• Final alternativo:
Cerca del final de la aventura, Fou-Lu te hará una serie de preguntas, si respondes a todas con la opción "Maybe so..." jugarás con el Infinity Dragon. Enfréntate a tus antiguos compañeros y cuando los hayas derrotado disfrutarás de un nuevo final.

C.A.R.T. Fury (PS2)

• Conductores y coches ocultos:
En la pantalla de selección de conductor, pulsa **R1** para tener disponibles a unos cuantos conductores más (los desarrolladores) o **L1** para conseguir unos cuantos coches más (Hotrod, Soapbox, etc.).

• Menú de trucos:
Completa las exigencias que te especificamos para desbloquear estas opciones en el Menú de Trucos.

Saltos: Completa el modo Last Man Standing.
Continues infinitos: Completa el Modo Season.
Más niebla y pista de Nueva York: Completa el modo Demolition en los niveles fácil, medio y difícil.
Ruedas Cohetes y pista Boston Big Dig: Completa el modo Block your oponent en los niveles fácil, medio y difícil.
Sin tiempo y pista Moon: Completa el modo Trial en los niveles fácil, medio y difícil.
Conducción nocturna y pista Alpine Raceway: Completa el modo Lock-or en los niveles fácil, medio y difícil.
Coche Death car y pista Miami: Completa el modo Simulación.
Secuencia FMV Driving 101: Completa todas las opciones del Driving 101.

Crash Bash (PS)

• Demo de *Spyro: El Año del Dragón*.
En la pantalla de inicio mantén pulsados los botones **R1**, **L1**, ■. Sin soltarlos pulsa **Start** y podrás disfrutar de una demo de las aventuras del simpático dragón de Sony.

• Más difícil:
Si estás en la Warp Room 4, vuelve a uno de los niveles que hayas visitado y, cuando presiones ✖ para elegir, encontrarás una reliquia. Jugarás una versión más difícil de ese nivel, que tendrás que ganar dos veces seguidas.

Destruction Derby Raw (PS)

Para activar estos trucos debes escribir el password correspondiente como código.
• Invencible: INVICIBILITY
• Coche de policía: MINIBUS
• Sorpresa: SEDAN



ATV OFFROAD (PS2)





• Todas las pistas:
Selecciona el modo Carrera e introduce la palabra "WHATEXIT" como si fuera tu nombre para abrir todas las pistas.

• Todas las ATVs:
Selecciona el modo Carrera e introduce la palabra "CHACHING" como si fuera tu nombre para desbloquear todos los quads.

• Modo Experto:
Selecciona el modo Carrera e introduce la palabra "ALLOUTAI" como si fuera tu nombre. Si lo has hecho bien, el juego volverá a la pantalla donde has metido el nombre.

• Resumen rápido:
Durante una carrera en el modo Práctica, pulsa **L1 + R1** si te sales de la pista o te estrellas para volver rápidamente a la carrera.

DARK CLOUD (PS2)

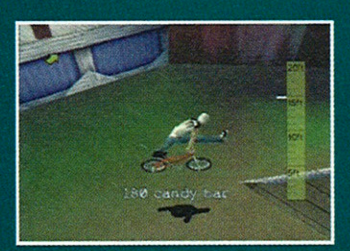
• Mazmorra Pasaje del demonio:
Termina el juego y guarda la partida para desbloquear el Demon Shaft, que se podrá seleccionar en el mapa "Ir a otras áreas". Se trata de una mazmorra muy, pero que muy difícil, que cuenta con 100 niveles.

• Poder de las gemas:
Esta es una lista de lo que pueden hacer las distintas gemas que encontrarás en el juego si las usas con tus armas:
Amatista: +10 Hielo, +10 Dinosaurio, +10 Magos.
Aguamarina: +10 Hielo, +10 Insectos, +10 Acuático.
Diamante: +10 Metal, +5 en todas las estadísticas anti-enemigos.
Esmeralda: +10 Magia, +10 Dinosaurio, +10 Plantas.
Ópalo: +10 Resistencia, +10 Metal, +10 Magos.
Perla: +10 Resistencia, +10 Trueno, +10 Muertos.
Rubí: +10 Velocidad, +10 Fuego, +10 Mimics.
Peridot: +5 Ataque, +10 Sacro, +10 Plantas, +10 Bestias. Granete: +5 Ataque, +10 Fuego, +10 Piedra, +10 Insectos.
Topacio: +5 Ataque, + 10 Muertos, +10 Insectos.
Zafiro: +10 Magia, +10 Viento, +10 Insectos.
Turquesa: +10 Hielo, +10 Piedra, +10 Mimics.



DAVE MIRRA'S FREESTYLE BMX: MAXIMUM REMIX (PS)

• Gafas de visión nocturna:
Para conseguir estas gafas, así como otros extras, entre ellos la suspensión y mejores sillines, tienes que completar el juego con Dave Mirra. El resto de los trucos del juego se consiguen completándolo con Ryan Nyquest.





Ford Racing (PS)

• Todos los coches:
Introduce la palabra GIMMEGIMME como nombre.

• Hacer el coche invisible:
Empieza una carrera nueva e introduce MARK MARTIN como nombre. Ahora ve a la primera carrera de la serie KA y clasifícate para competir, entonces te volverás invisible.

• Clasificación fácil:
Después de la primera vuelta de calificación, si has quedado en primer lugar, pausa el juego, quita la calificación, ve a carrera y verás que estás en la Pole Position. Si lo haces al finalizar la segunda vuelta de calificación, siempre y cuando hayas quedado primero, también estarás en la Pole Position.



Fur Fighters: Viggo's Revenge (PS2)

• Minijuego de las pulgas:
En el nivel Lower East Quack, ve a la zona del metro y verás un arbusto al final y un agujero a la izquierda. Desde ahí gira a la izquierda para convertirte en Chang y entra en el agujero y en las cajas. Chang empezará a rascarse y te convertirás en una pulga armada con ametralladora en la espalda de Chang.

• Nivel Multijugador oculto:
En el primer nivel de New Quack City, si recuerdas, empujaste una columna para bloquear una cámara, bien, pues hay un ordenador en la sala de ordenadores que puede destruirse. Dispara a esta computadora hasta que explote y habrás abierto un nivel secreto en el modo Multijugador.

• Cámara "Time Slice":
Completa el minijuego de baloncesto en el nivel Lower East Quack y podrás usarla con **Start**.

Hydro Thunder (PS)

• Modo Trucos:
Ilumina la opción Memory Card y pulsa: **R1**, **R2**, **●**, **R2**, **R1**.
Si lo has hecho bien, oirás un sonido.

ISS Pro Evolution 2 (PS)

• Equipos clásicos de Europa y del resto del Mundo:
Completa el modo Liga en cualquier nivel de dificultad y con cualquier duración. Después de haber grabado la configuración en los ficheros de opciones, podrás elegir estos dos equipos.

• Equipos All-Star de Europa y del resto del Mundo:
Sigue los mismos pasos que antes, pero ahora deberás completar la Copa Internacional.

Kengo: Master of Bushido (PS2)

• Jugar como estudiante:
En la pantalla de selección de personajes, pulsa y mantén apretados **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y elige a continuación a un personaje.

• Todos los personajes ocultos:
Derrota a todos los Dojos en el modo para un solo jugador y desbloquearás a todos los personajes ocultos en los modos Versus y Torneo. Todas las siluetas serán reemplazadas por las caras de los Maestros de los Dojos.

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre "S.O.S. Trucos":
Hobby Press. PlayManía.
C/Pedro Teixeira Nº8, 2ª Planta. 28020 Madrid.
También podéis enviar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a:
playmania.trucos@hobbypress.es.

El puzzle del agua de RE3

Hola, no consigo ajustar los cuadros del puzzle del agua de *Resident Evil 3*. A ver si podéis darme algunas combinaciones...

✉ Armando Martorell (Valencia)

Bien, este puzzle tiene varias combinaciones que funcionan, por lo que es cuestión de probar una y otra vez. De todos modos, estas dos que te damos ahora son las que funcionan con más frecuencia:
Combinación 1: A, ➡, B, ➡, ➡, ➡, C, ⬅, ⬅, ⬅.
Combinación 2: A, ⬅, ⬅, ⬅, C, ➡, ➡.

Máximo de vida en Final Fantasy

Hola amigos de PlayManía. Leyendo esta sección vi una pregunta de alguien que quería conseguir el máximo de vida para los personajes, y le respondisteis que lo mejor era luchando, pues bien, querría añadir algo. Para conseguir el máximo número de puntos de experiencia debería irse a la "isla más cerca al infierno" donde los enemigos proporcionan más cantidad de puntos. Si necesita puntos de experiencia para sus GF, debería ir a la isla de "Sabontender" donde cada cactus que mate le proporcionará unos 10 puntos de experiencia a sus GF. Espero que le sirva.

✉ Alberto Getafe (Madrid)

Si cualquiera de vosotros conoce una respuesta mejor que la que nosotros damos, no dudéis en seguir el ejemplo de Alberto, y escribidnos.

Trucos para Manager de Liga

Me gustaría saber si para *Manager de Liga*, temporada 99/00, hay trucos igual que para el 2001. Espero que sí, porque este juego me encanta.

✉ Javier García Franco (Sevilla)

Claro que sí. Todos estos trucos se introducen en la pantalla de "Nombre de Jugador". Cuando introduzcas el password, aparecerán unas palabra en la parte inferior de la pantalla que te confirmarán que el truco ha funcionado. Después de introducir estos nombres podrás poner el tuyo propio. Para eliminar el efecto, deberás resetear la consola.
• Actualizar el estadio en un día:QUICK DRY CEMENT. / • Máximo porcentaje: THE BEST.
• Recuperación rápida de lesiones:WITCH DOCTOR / • Tiempo lluvioso:WET WET WET.
• Fichar cualquier jugador:NORTH AND SOUTH. / • Tiempo soleado: DRY DRY DRY.
• Siguiente partido planeado:BACKSEAT MANAGER. /
• Ganar todos los partidos:IVOR INVINCIBLE. / • 125.000 millones: KING MIDAS.

Atascado en Drácula Resurrección

Hola PlayManíacos, estoy atascado *Drácula Resurrección*; no puedo pasar el puente, ni entrar en la cabaña del lago y no puedo ir más lejos del cuarto del albergue. Tengo en mi inventario cuatro objetos, el anillo de Dragón, el pomo de la trampilla, un cuchillo y una flauta.

✉ Sergio Vidal (Cádiz)

En la posada, habla con el cazador, que te dirá que la flauta es un reclamo para el hombre del puente. Sube a tu habitación y usa el pomo para abrir la trampilla del techo. Ve hacia el trípode y usa el telescopio (está en el sótano) en él para ver el puente y a su guardián. Toca la flauta y el tipo vendrá hacia la posada y se pondrá justo debajo del emblema. Usa el cuchillo sobre la cuerda que lo sostiene y le caerá sobre la cabeza. Baja y verás que la posadera ha cerrado la puerta. Observa el suelo de la terraza de tu cuarto y verás un hueco, sal por ahí. Cógele al guardián un par de llaves y ve al puente, que se derrumbará. Ve al pozo y abre el candado con una de las llaves. Sigue por el pasillo hasta una zona oscura con escaleras, que dan a un balcón con un farol. Cógelo y baja para iluminar la zona oscura, verás una cuerda con garfio que te permitirá volver a la posada escalando por el agujero por el que bajaste antes de tu habitación. Vuelve a hablar con el cazador y la posadera, que te dará la llave de la alacena, donde verás un diario y un chisquero. Coge el segundo y lee el primero, descubrirás que hay un pasadizo secreto en el sótano de la posada. Baja y enciende con el chisquero la vela de la ventana interior. El pasaje se encuentra en un lateral del tonel, usa el anillo con forma de dragón en él para abrirlo.

LEGEND OF DRAGOON (PS)

•Localización de los 50 polvos de estrella:
Inexplicablemente, en nuestra guía del juego se nos olvidó incluir uno de los Polvos de Estrella. Para que no tengáis problemas, aquí tenéis la lista con la localización de los 50.

Capítulo 1

1. Seles: Segunda tumba empezando por la izquierda.
2. Bale: En un pozo de la ciudad.
3. Bale: En la tienda de armas, junto a las lanzas.
4. Bale: En la habitación secreta a la que te lleva la barca tras el tour.
5. Bale: En la cocina de la casa de Lavitz.
6. Castillo de Indels: Dentro del horno que hay en el sótano del castillo.
7. Castillo de Indels: En el tercer piso, junto a la señora de la habitación de la izquierda.
8. Pueblo de Hoax: Cerca del fuego del concilio.
9. Pueblo de Hoax: En el primer piso de la casa de la izquierda, junto a la chimenea.
10. Marismas: En la chimenea del interior de la fortaleza.
11. Pueblo de Lohan: En la armadura que hay en el piso superior de la tienda de Dabas.
12. Pueblo de Lohan: Tras la puerta secreta de la librería, en el piso inferior.
13. Pueblo de Lohan: En un cubo que hay junto a la entrada a la ciudad.
14. Pueblo de Lohan: En una canasta, junto a la entrada de la carpa de atracciones.
15. Kazas: En la primera casa de la derecha, en el piso superior.
16. Kazas: Entre los barriles de la primera casa de la izquierda.
17. Kazas: En la tienda de armas, a la izquierda del mostrador.
18. Kazas: En la parte alta del búnker subterráneo, en la librería.
19. Kazas: En una de las entradas inferiores del búnker subterráneo, junto a unos barriles.
20. Kazas: En el búnker, esta vez junto a unos barriles blancos.



Capítulo 2

21. Tiberoa: Junto a la entrada del bar, en una caja de botellas.
22. Tiberoa: En la tienda de armas.
23. Tiberoa: En la tienda de gemas.
24. Tiberoa: En la tienda de ítems.
25. Tiberoa: En el tejado de la casa que hay más allá de la casa de Nello.
26. Donau: En el segundo estanque de la ciudad.
27. Donau: En la casa del alcalde, en la fila de macetas con flores.
28. Tiberoa: En la entrada del Castillo de Fletz, en la estatua de la derecha.
29. Tiberoa: En la base de la torre de la derecha del castillo de Fletz.
30. Hogar del Giganto: En la antorcha de la derecha que hay en la entrada secreta.
31. El Reina Furia: Debajo de Kongol.
32. El Reina Furia: En la zona de habitaciones, junto a la tubería de la derecha.
33. Lidiera: En la casa donde está el punto de salvar, en la zona cerrada.
34. Fueno: En el cuadro de la derecha de la clínica.
35. Fueno: En el hotel, junto a los barriles.

Capítulo 3

36. Furni: En el pasillo de la casa de la derecha, entre los trastos.
37. Furni: En la zona secreta de la casa de Teo.
38. Neet: En el farol apagado de la derecha.
39. Ciudad de los Alados: En la casa de Guaraha.
40. Ciudad de los Alados: Tras el tubo de la derecha de la primera casa, en una columna con luces verdes.
41. Deningrado: Sobre la tela roja del primer mercader.
42. Deningrado: Otro sobre la misma tela roja del primer mercader.
43. Deningrado: Entre los trastos de la pequeña clínica que hay encima de la posada (puedes subir después del ataque del Dragón Divino).
44. En el Palacio de Deningrado: En la sala del trono.
45. En el palacio de Deningrado: En el pasillo derruido tras la destrucción.
46. Vellweb: Dentro de la torre central.

Capítulo 4

47. Pueblo de la Brisa: Entre las rosas que hay junto al punto para guardar.
48. Pueblo de la Brisa: Junto a las plantas carnívoras.
49. Pueblo de la Brisa: Entre las tinajas de la tienda de objetos y armas.
50. Pueblo de Rouge: En una cabaña junto a la de Martel.

ONIMUSHA WARLORDS (PS2)



• Uniformes alternativos:
Una vez que hayas logrado finalizar el juego por primera vez y hayas grabado también la correspondiente partida, empieza una nueva partida y verás una opción nueva llamada: "Sinnosuke Normal/Special".
La versión especial del traje nos presenta a Samanosuke en el juego disfrazado de Oso Panda con un bebé panda en un bolsillo frontal del disfraz dando palmas.
Este traje aparece en algunas secuencias FMV, pero no en todas. Si completas después el juego con un rango "S", conseguirás otro uniforme para Kaede.

• FMV de Onimusha 2:
Completa el juego y salva la partida. Empieza una nueva partida y verás una nueva opción: "Special Report". Esta opción te mostrará una pequeña secuencia de la secuela del juego, en preparación.

•Confundir al oponente:
Durante un combate en el modo Versus, repetidamente pulsa los botones ✖ + ● para hacer que tu enemigo se confunda y que no sepa si vas a atacarle o no. No es demasiado útil, pero te dará algo de ventaja.



Moto GP (PS2)

• Correr con Klonoa:
Para poder disfrutar del placer de correr con este simpático personaje de Namco tienes que ganar el Desafío 22.

Orphen: Scion of Mystery (PS2)

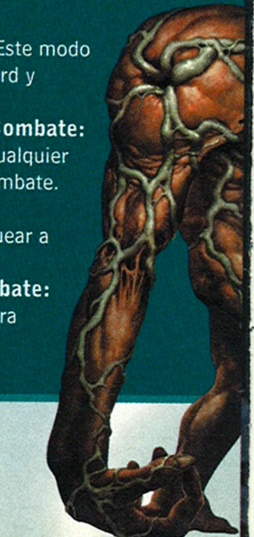
• Salud Infinita:
En la versión Sephy, dentro de la casa de descanso, pulsa ●, ✖, ■, ▲, R1,R2, R3 y L3 en menos de 4 segundos para recibir salud infinita para el resto del juego.

• Reiniciar una pelea:
Si durante una batalla, ves que vas a perder, pausa, selecciona "Equip" y volverás al juego al principio de la pelea y con la energía restaurada.

Silpheed: The Lost Planet (PS2)

• Todas las armas disponibles:
Pon como tu nombre la palabra GLOIRE y dispondrás de un enorme arsenal para acabar con los marcianos.

RESIDENT EVIL. CODE: VERO



• Modo Combate:
Completa el juego en cualquier dificultad y puntuación. Este modo se abrirá automáticamente, salvándose en la Memory Card y siendo seleccionable desde el menú principal.

• Opción de vista en primera persona en el modo Combate:
Completa el juego en el modo fácil o en el normal con cualquier puntuación para poder elegir está opción en el modo Combate.

• Jugar como Albert Wesker en el modo Combate:
Juega bien con Chris en el modo Combate para desbloquear a Wesker.

• Jugar con una Claire alternativa en el modo Combate:
Juega bien con la Claire original en el modo Combate para desbloquearla.

Vanishing Point (PS)

• Una listeza para obtener tiempo récord:
Si eres suficientemente rápido, intenta a pausar el juego nada más pasar la línea de salida y antes de que el crono marque "0: 00.10". Si lo has logrado, cuando vuelvas al juego quitando la pausa verás que el reloj no se mueve, con lo que llegarás a la meta con un tiempo de récord.



WDL: War Jetz (PS2)

• Passwords de nivel:
Panamá 2: JBVKWNBBCBQM
Panamá 3: MDKKWYFTKBQM
Australia 1: MHZKWTJMQBQM
Australia 2: ZBCKXPBHNBQM
Australia 3: LDRKXYFZTBQM
Tailandia 1: ZHHKXJJTBBQM
Tailandia 2: TBPKYZBVHBQM
Tailandia 3: KFFPJRFNPBQN
Rhine River 1: YJVPJCJGVBQN
Rhine River 2: FCNPKXBVWBQN
Rhine River 3: PGDPKGFPDBQN
New York 1: KKSPKRJHKBQN
New York 2: VBFKPLHBWZBQN
New York 3: WJYPLWFQGBQN
Antártida 1: CMPPLHJJNBQN
Antártida 2: RKFPMYBZHBQN
Antártida 3: GNVPMQFSNBQN
San Francisco 1: TRLPMBJLVBQN
San Francisco 2: SVMPNFBFVBQN
San Francisco 3: RXDPNHFYDBQN
Valhalla 1: XBXPNGKRKBQN
Valhalla 2: LPXKVMCQZBQM
Valhalla 3: QSMKVSGKHBQM

Wild Wild Racing (PS2)

• Salida rápida:
Cuando el reloj está contando hacia atrás, puedes hacer una salida rápida: espera a presionar ✖ cuando el reloj llegue a 1.

• Nuevos motores:
Cada país en el modo Time Attack te hará conseguir un motor nuevo para cada uno de los tres buggies básicos del juego. Al acabar las tres carreras en el modo Time Attack (Uphill, Downhill y Flat), conseguirás un nuevo motor que aumentará las características de tu buggy.

• Modo trucos:
En la pantalla de opciones, mantén apretado ■ y pulsa esta combinación:
↑, ●, ↓, ●, ←, →, ←, →, ●.
Abajo aparecerá la nueva opción "Secret".
En el modo para un jugador escribe la palabra NORTHEND como nombre y desbloquearás todos los circuitos y todos los coches, incluidos la furgoneta de helados y el OVNI.

X-Squad (PS2)

• Códigos de Rango:
Introduce estos códigos en la pantalla del título. Cuando pulses la combinación, aparecerá en la parte superior de la pantalla y oirás un sonido de confirmación. Los códigos superiores incluyen las armas y características del rango anterior. Si eliges el último rango, tendrás todos los demás, así como sus armas. Entre paréntesis te indicamos las características nuevas del rango:

Soldado: ■, ●, ▲
(Michaels de 9mms y 99 cargadores).
Sargento: ▲, ●, ■
(Taylor M82, sin límite de peso).
Teniente: R1, L2, L1, R2 (Escudo nivel 2)
Capitán: ●, R1, ●, L1, ▲, R2 (Radar).
Mayor: L2, ■, R2, ▲, L1, ●, R1
(Escudo nivel 3, sensor nivel 3).
Coronel: ▲, ■, ●, ■, ▲, ●
(Nivel principiante en el manejo de las armas).
General: L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2
(Nivel intermedio en el manejo de las armas).
Maestro X-Squad: ●, ●, ●, ●, ▲, ■, ■, ■, ■
(Nivel Maestro en el manejo de las armas).

NICA X (PS2)

• Jugar como Steve Burnside en el modo Combate:
Coge el "Gold Lugers" de la oficina del campamento en el Disco 2. La combinación es: rojo, verde, azul y marrón. Desbloquearás además a Steve Burnside con el Chris original en el modo Combate.





Coger el Iris en Tomb Raider Chronicles

¡Hola! Tengo un pequeño problemilla, estoy jugando en el *Tomb Raider Chronicles* y me he quedado atascado en la pantalla en la que hay que escapar con el "Iris", no sé ni qué hacer ni cómo salir. Os agradecería mucho que me echarais una mano.

✉ David (Alicante)

Nada más empezar, camina por el corredor hasta oír a tu compañero hablar contigo en una especie de sala de espera con sofás y una repisa en la pared. Acércate a ésta y Lara dejará el rifle, ya que ahora viene una zona de rayos X que detectarán si llevas armas. Después, del techo saldrán ametralladoras automáticas cuyos disparos tendrás que esquivar mientras buscas el interruptor que desactiva los rayos X. Estos rayos te permitirán ver que en el interior de dos cajas sospechosas se encuentran una bomba incendiaria en la primera y un botiquín en la segunda. En el siguiente pasillo, verás a la derecha munición, pero ponte antes las gafas infrarrojas y pulsa X para echar un vistazo, verás unas barreras láser invisibles para el ojo. Coge la munición con cuidado y da media vuelta sin usar la voltereta. Ve al lado contrario del pasillo y verás un monitor junto a una puerta pequeña. Sigue por el pasillo de la izquierda y... bueno, el resto te lo dejamos a ti, ¿vale? ¡¡Suerte!!

Melodías varias de Final Fantasy VIII

Hola PlayManía, tengo el juego *Final Fantasy VIII* y estoy "pillado" en el castillo donde está el órgano. ¿Hay otra forma de pasarlo sin tocar las notas a la vez? ¿Quizás con alguna melodía?

✉ Álvaro Sánchez (Madrid)

Pues lo sentimos, pero mucho nos tememos que no hay otra manera de usar el piano que tocando a la vez las ocho teclas, lo que hará que se abra una verja a la izquierda de la fuente, y que te permitirá coger una Piedra Roseta.

Despistado en Extermination

Hola, tengo un problema en el juego *Extermination*. No sé lo que hacer cuando me paso el Laboratorio nº 1 y tampoco sé donde ir, ni encuentro nada, a excepción de la primera lámina de metal, que ya la tengo.

✉ Oscar Martínez (Almería)

Vuelve al corredor y métete por el conducto de ventilación de la izquierda. Sigue recto en su interior y coge un depósito de Napalm. Da la vuelta y sigue por la izquierda en el cruce. Luego, otra vez a la izquierda para llegar a una sala con un Misil del Ultralanzador. Coge la Unidad Interceptora junto a la puerta, te servirá para detectar en el radar a los enemigos. Vuelve al conducto por el que has salido y avanza por la izquierda hasta el final, donde verás el Collarín 13. Ve ahora por el conducto opuesto, el que está encima de las botellas rojas y avanza recto hasta llegar a una sala con dos cadáveres. Allí está la Lámina 2 de metal. Cindy activará el ascensor del Laboratorio 2, así que coge el Collarín 3 y la Nota y sal por el conducto hasta la sala del corredor. El resto te lo dejamos a ti, ¿vale?

El cable del tren de RE3

Hola PlayManía. Estoy atascado en *RE3*, no consigo el cable para el tren y quería pediros que me ayudaseis un poquillo en eso.

✉ Daniel Granado (Madrid)

El cable de energía que necesitas para que funcione el tren está en el taller de reparaciones de coches, dos pantallas más lejos de la zona en la que se encuentra la manguera atornillada a la pared. Una vez que estés en el taller, ve al coche que tiene el capó abierto y podrás hacerte con el cable.

Problemas en Discworld Noir

Hola amigos de Playmanía, estoy atascado en *Discworld Noir*: no sé cómo contactar con Ilsa en el Café Ahnk. He hablado con Malaquito al salir de la Pseudópolis Yard, pero al ir al Café Ahnk no hay nadie, excepto Samael y el capitán del Milka.

✉ Jacobo (e-mail)

Para avanzar en el juego, tienes que ir haciendo las cosas con un orden concreto. Primero tienes que hablar con el capitán del Milka, como no te dará permiso para subir al barco, sal del café y mira a la derecha, un gólem cargando vino en una carreta. Coge la palanca que hay sobre el carro cuando el gólem no esté y úsala para meterte en una de las cajas del puerto, junto al barco, así conseguirás entrar. En la bodega, recoge el papel escrito y entra en el camarote de Mundy. Revisa la cama y verás un trozo de cartón con un 6 escrito. Salta por la borda para que no te pillen y ve a tu despacho. Tendrás una conversación con Al Khali, tras lo cual ve a hablar al puerto de nuevo con Scoplett, que te dirá que Al Khali es el enano que ha estado preguntando también por los pasajeros. Ve a hablar con Nobby a Pseudópolis Yard. Esto ya lo has hecho, al salir, si ya has hablado con Malaquito, ve directo al café y ahora sí que tendrías que ver a Ilsa allí.

THE BOUNCER (PS2)





- **Jugar con Leann Caldwell:**
Juega en el modo Historia usando solo a Kou. Después de que hayas derrotado a Duragon en la última pelea, verás una secuencia FMV y tendrás que pelear con Leann. Derrótala y podrás jugar después con ella en los modos Survival y Versus.
- **Jugar con Wong Leung:**
Juega en el modo Historia con cualquier personaje, aunque no uses a Sion en la pelea contra Kaldea (la pantera). Después de esta pelea, usa a Sion para completar el juego. Después de derrotar a Duragon, verás una secuencia FMV y tendrás que pelear con Wong. Derrótale y podrás jugar después con él en los modos Survival y Versus.
- **Jugar con Duragon sin camiseta:**
Completa el modo Historia tres veces usando cualquier personaje. Después de derrotar a Duragon la segunda vez, se levantará y peleará sin camiseta. Derrótale de nuevo y tendrás esta versión del personaje disponible en los modos Survival y Versus.
- **Jugar con Kou con el traje MSF:**
Juega en el modo Historia con cualquier personaje. Usa a Kou para infiltrarte en el edificio Mikado. El traje MSF de Kou estará ahora disponible en los modos Survival y Versus.
- **Jugar con Sion con un traje negro:**
Completa el modo Survival derrotando a la versión de Sion vestido de negro para tenerle disponible con ese traje en los modos Survival y Versus.
- **Personajes Extra:**
Completa el modo Historia para desbloquear personajes extra en los modos Survival y Versus.
- **Aumentar el rango del personaje:**
Cada vez que termines el modo Historia, el rango de los personajes extra en los modos Survival y Versus aumentará, aunque esto no incluye a Volt, Sion y Kou.
- **Uniformes alternativos:**
En la pantalla de selección de personajes, en los modos Survival y Versus, pulsa y mantén **L1**, **L2** o **R2** y elige a un luchador. Este truco no tiene efecto alguno en el modo Historia.



La biblioteca de Alone in the Dark IV

Por favor, solicito ayuda para el juego *Alone in The Dark IV*, a ver si me pueden dar el código de la biblioteca donde están unas manillas.

✉ Jesús Rozas (e-mail)

El código a utilizar se obtiene después de combinar las dos partes de la foto rota y, al examinarla, dándole la vuelta para ver una inscripción: 1408+2518. La suma de las dos, es decir, 3926, es la cifra a introducir en el panel de control usando las cuatro ruedas, lo que hará que se abra una puerta secreta.

El monstruo del lago de TR Chronicles

Estoy atascado en el punto del rapto del cura. ¿Cómo encierro al monstruo del lago? Estoy desesperado.

✉ César Robles (e-mail)

Al explorar el fondo del lago, verás una jaula atada a una cuerda, y, si vas más al fondo, verás a la extraña criatura que no hace otra cosa que vigilar un pequeño tesoro de monedas brillantes, nadando alrededor. Debes esperar a que se aleje un poco para hacerte con la moneda de plata que guarda con tanto cariño. Si no calculas bien el momento justo, el bicho se dará cuenta y se enzarzará en una pelea contra ti. Afortunadamente, Lara consigue zafarse de él y escapar con una pequeña reserva de aire, por lo que tendrás que nadar hasta la superficie a toda pastilla y volver a intentar de nuevo coger la moneda. Cuando la tengas, ve rápido a la jaula que viste antes y úsala en ella para que la criatura pique el anzuelo y se meta dentro. Los bichos blancos que ya conoces izarán la jaula y te quitarán de en medio al bichito, por lo que ya tendrás un pasadizo libre al interior del molino a través de la ruta que custodiaba la criatura acuática.

El Hacha de Legend of Dragoon

Me he comprado el *Legend of Dragoon* y estoy atascado en la Pradera. Cuando voy a coger el hacha pulsando la ✖ me pone: "Está desgastada" y "Parece muy afilada". Le vuelvo a dar a la ✖ y no pasa nada.

✉ Unai Salvador (Bilbao)

Primero, sal de la cabaña y avanza por el camino de la izquierda hasta llegar a la cascada. Hay un tronco que podría servirte de puente, pero necesitas algo para talarlo. Vuelve entonces a la cabaña y ya podrás coger el hacha. Ve de nuevo a la cascada y tala el árbol.

Eliminar a Gizamaluke en FFIX

Hola PlayManía, soy José y me encanta vuestra revista. ¿Me podéis dar un consejo para acabar con Gizamaluke en el *FFIX*?

✉ Anónimo (Alicante)

Si tienes con Quina la magia azul Barrera Total, podrás proteger con los hechizos Coraza y Escudo a todo el equipo. Usa la habilidad de comando Activar Arma (la tiene el arma Organix) con Yitán para dejar ciego al enemigo. Acto seguido, con Yitán roba los objetos Elixir, Tres Picos y Bastón de Hielo y haz que siga atacando. Freija deberá atacar siempre con la habilidad Salto, y Vivi tendrá bastante éxito con la magia Electro. Quina como mucho podrá ayudar en el combate como personaje de apoyo (aunque si es necesario, también podrá atacar).

Sin saber qué hacer en Final Fantasy VIII

Necesito que me ayudéis con el *FFVIII*. En mi primera misión, cuando ya soy Seed, en el "jardín" Este, me dicen que tengo que matar a una bruja pero, ¿dónde está ella? ¿Y mis compañeros? ¿Dónde tengo que ir?

✉ Miguel Pastrana (Cádiz)

En el jardín, dirígete al Pórtico para encontrarte con la instructora Trepe (por el camino hay un punto de extracción con la magia Cura), te está esperando para viajar hasta la Caverna de las Llamas. Una vez fuera del Jardín, ve hacia el Este, peleando con todos los monstruos que veas. Cuando llegues a la caverna, dos profesores te darán a escoger un tiempo para vencer a Ifrit, Guardián del elemento Fuego; escoge 30 minutos. Entra en la caverna y...

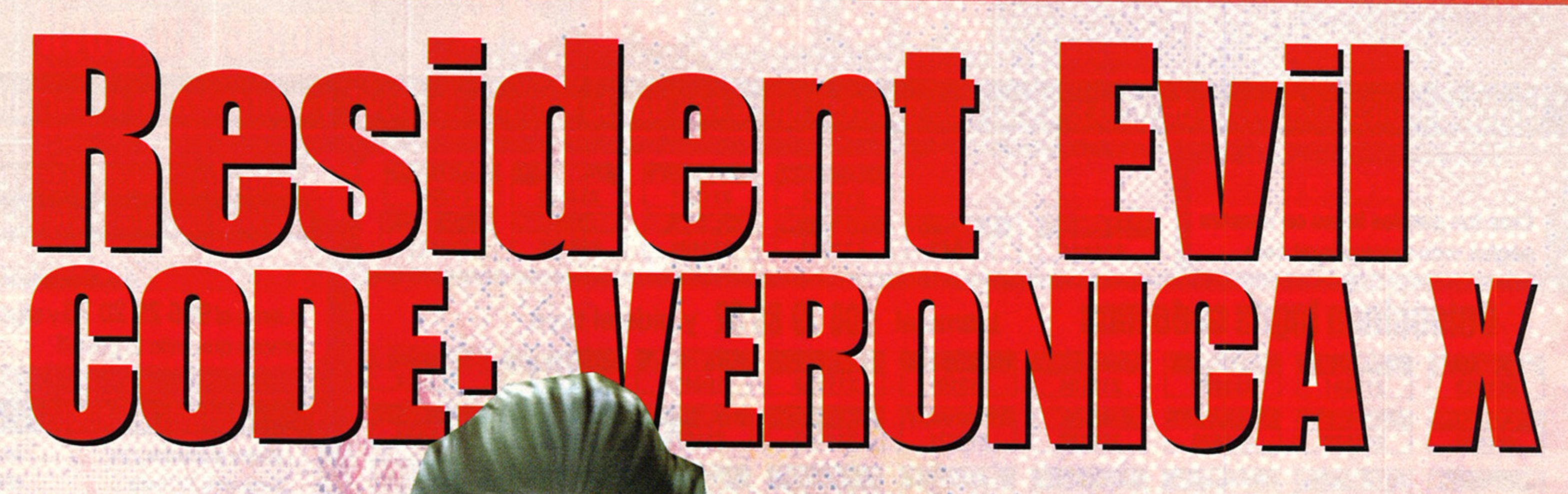
Avanzar en El Mañana Nunca Muere

Hola, queridos amigos de PlayManía, tengo una duda sobre el juego *El Mañana Nunca Muere* y esperaba que me la pudierais resolver: no sé cómo pasarme la primera pantalla, no sé entrar en una puerta que encuentro ni sé qué necesito para entrar. ¿Hay trucos? Gracias.

✉ Álvaro Santos (Barcelona)

Al no darnos más pistas, no sabemos exactamente dónde estás, así que te indicamos unos cuantos trucos para que puedas seguir avanzando, ¿vale?

- Invencible: Pausa el juego y pulsa: **Select, Select, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ▲**. Volverás al juego.
- Todas las armas: Pausa y pulsa: **Select, Select, ●, ●, L1, L1, L1, L1**. Volverás al juego.
- Misión cumplida: Pausa el juego y pulsa rápidamente: **Select, Select, ●, ●, Select, ●**.



Resident Evil CODE: VERONICA X

1ª PARTE: JUGANDO CON CLAIRE

Si creíais que ya podíais dormir tranquilos por las noches sin soñar con zombies deseosos de daros un mordisquito, explosiones, puzzles enrevesados y un montón de criaturas sin nombre, estáis muy, pero que muy equivocados. Solo aquellos que sigan nuestra guía podrán sobrevivir al horror definitivo... ¿estás preparado?

Reencuentros

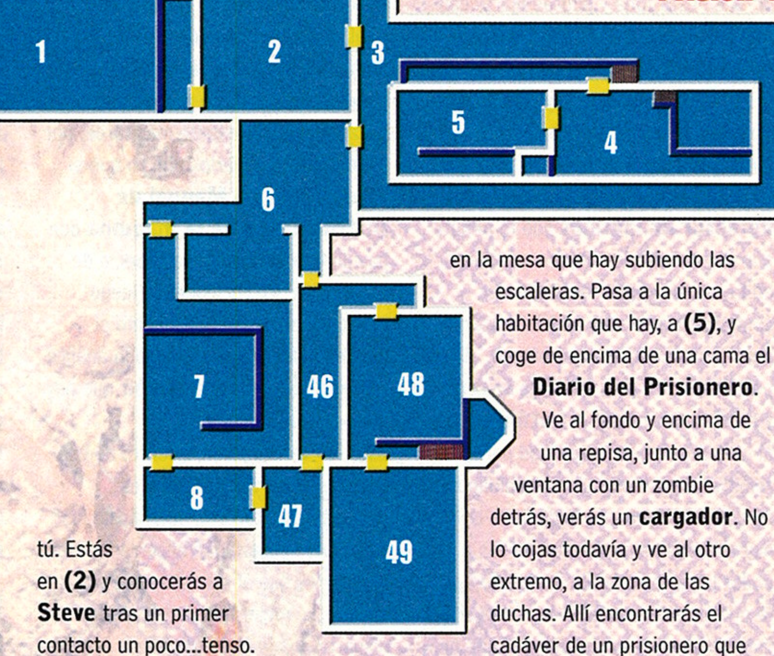
Bueno, pues ya estamos otra vez metidos en problemas víricos hasta las orejas, aunque esta vez el escenario no sea Racoon City, sino una isla propiedad de Umbrella. Tras dar con nuestros huesos en una fría celda, aparecerá un tipo que se pondrá frente a la puerta. Si quieres verle el careto, tendrás primero que equiparte con el **mechero** que hay en tu inventario. El individuo en cuestión te abrirá la puerta y, tras explicarte lo que ha pasado, te dirá que eres libre y se sentará, medio moribundo, en una silla. Antes de hacer caso a su recomendación y salir de ahí, coge del rincón una **hierba verde** (no creemos que haga falta a estas alturas decirte para que sirven, ¿verdad?). En un rincón, junto a unos pequeños sacos, encontrarás un **cargador** para una pistola que todavía no tienes. Ahora acércate al moribundo y lee la **lista de prisioneros** que hay en la mesa y coge el **cuchillo de combate** que hay junto a ésta. Sal de esa fría sala por la única puerta que hay a un pasillo con una **máquina de escribir** sobre un mueble. Hazte con la **cinta** que hay junto a ella y el **cargador** del suelo y continúa tu camino sin salvar la partida, ya que es demasiado pronto para hacerlo. Sube las escaleras y llegarás al exterior, a una especie de **cementerio (1)**.

En un juego que va de zombies hay pocos lugares tan adecuados para una emboscada como éste, así que examina el camión ardiendo (verás un **maletín** fuera de tu alcance) y luego avanza entre las lápidas. Del suelo y del camión empezarán a salir repugnantes muertos vivientes con ganas de probar el sabor de tu carne. Con el cuchillo en mano, corre hacia la parte inferior de la pantalla en el momento en el que retomes el control de Claire, intentado esquivar a los dos zombies que se interponen entre la puerta del fondo y tú. Estás en **(2)** y conocerás a **Steve** tras un primer contacto un poco...tenso.

Cuando el chico se vaya, examina el cuerpo que hay junto al camión y obtendrás un **cargador** de balas para tu recién adquirida pistola. Sal por la puerta que hay a la derecha del camión y que lleva a **(3)**.

Verás a un lado una casa hecha de ladrillos a la que podrás acceder subiendo por las escaleras de madera, aunque antes de entrar coge la **hierba verde** que hay al final de la pasarela. Ahora sí, entra en la caseta **(4)** y empieza a disparar, porque dentro te esperan 3 zombies, uno de ellos demasiado cerca de ti. Con la sala despejada, busca el **mapa de la prisión** en la "cocina", un **cargador** en la estantería y una **hierba verde** en la mesa que hay subiendo las escaleras. Pasa a la única habitación que hay, a **(5)**, y coge de encima de una cama el **Diario del Prisionero**. Ve al fondo y encima de una repisa, junto a una ventana con un zombie detrás, verás un **cargador**. No lo cojas todavía y ve al otro extremo, a la zona de las duchas. Allí encontrarás el cadáver de un prisionero que esconde otro **cargador**. Ahora sí, ve a por el de la ventana y en ese momento el zombie la atravesará y dos compinches más de la habitación se abalanzarán sobre ti. Elimínalos rápidamente y coge del suelo el par de **Calicos M-100P** que se le cayeron. En este barracón ya no puedes hacer nada más, así que regresa al exterior, a la zona marcada con un **(3)**.

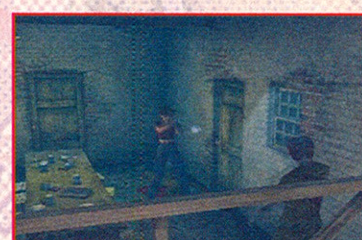
Cuando bajes las escaleras de madera, una animación te mostrará como una misteriosa criatura se desliza debajo de los escalones, aunque si caminas de frente no tendrás que enfrentarte a esos perros zombies...(oops, se nos escapó). Dobla la esquina rodeando el barracón y serás testigo de cómo un putrefacto cadáver es arrastrado para ser devorado, aunque no supondrá ningún peligro para ti. Al fondo debes cruzar la puerta que lleva a **(6)**.





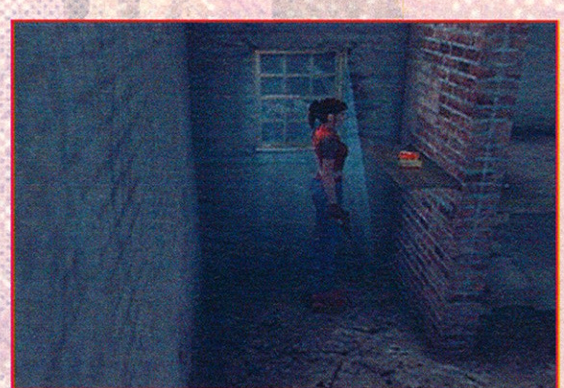
Si eres buena persona, volverás con un frasquito de hemostático para él.

Como era de esperar, en el cementerio te espera una buena panda de zombies.

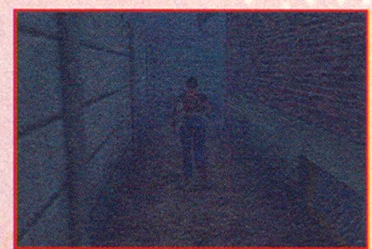



Cuando despejes la zona de enemigos, busca bien y encontrarás el mapa.

Parece que a muchos de los prisioneros el Virus T les pilló echando unas siestecita. Ten cuidado no vayan a despertarse.



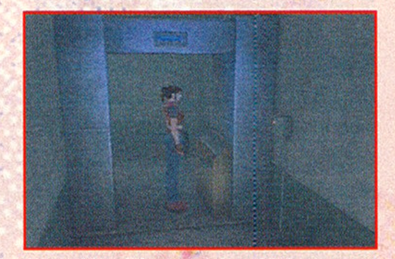
Antes de coger ese cargador de encima de la repisa, recarga tu arma. Después recibirás una no tan inesperada visita.



No retrocedas cuando salgas del barracón o te llevarás un buen susto.

La aleación experimental

Acaba con los tres zombies que hay en esta zona y podrás fijarte con más tranquilidad en el **portón metálico y su interruptor** y el grupo de zombies que hay tras la verja. Comprueba que no puedes abrir ninguna de las dos puertas y pasa a **(7)**. A unos metros de la puerta hay un **detector de metales** que te pedirá que dejes todos los objetos metálicos en la caja de seguridad si quieres continuar. Hazlo así y podrás seguir, pero si se te olvida dejar alguno, el portón que hay más adelante se cerrará y tendrás que pulsar el **botón** que hay al lado del arco de seguridad para reiniciar el sistema. Sigue caminando y no cojas de momento nada de lo que hay sobre la mesa, porque no vas a poder llevarte nada. Entra en **(8)** y allí te encontrarás con **Steve**, con el que mantendrás una corta charla. Coge del cajón el **Emblema del Halcón** y las **cintas** que hay junto a la máquina de escribir. Salva si quieres y luego pulsa el **botón** que hay en la pared, junto a una puerta que está atascada. Encima de la mesa de control hay un documento llamado **Fax de Solicitud de Acceso a las Instalaciones** que debes coger antes de volver a **(7)**. Aquí, si quieres, puedes recoger los ítems que hay sobre la mesa pero, como ya hemos dicho no podrás sacarlos hasta bastante más tarde, por lo que puedes dejarlos ahí. Lo que sí debes coger es el **Manual de Instrucciones de la máquina** que hay junto a la pared, una especie de escáner en 3D. Enciéndela y luego introduce en el compartimiento el Emblema del Halcón. Cuando lo analice, vuelve a **(6)** y pulsa el **botón** que hay junto al portón metálico. Éste se elevará y verás dentro de esa especie de garaje dos zombies dispuestos a atacarte, además de los otros dos que estaban encerrados tras la valla y y que ahora campan a sus anchas. Lo mejor que puedes hacer es disparar desde cierta distancia al **bidón metálico** para que explote y se lleve por delante a alguno de ellos. Ahora entra en el garaje y coge el **extintor** que hay al fondo para luego cruzar la verja que estaba cerrada y encontrar sobre una guillotina una **llave de un candado**. Antes de salir de ahí e ir hacia (3), observa la puerta que hay a la derecha de la guillotina y verás un **hueco** en ella. Olvida eso de momento o te verás sorprendido por dos perros que aparecerán por sorpresa cuando corras junto al barracón en **(3)**. Elimínalos rápidamente y antes de salir por la puerta que lleva a (2), usa la llave del candado en la verja que hay a su derecha para no tener que rodear el barracón cada vez que quieras ir a (6). En **(2)** tendrás que acabar con un par de zombies para llegar hasta **(1)**, donde otro grupo de muertos vivientes te esperan. Ve hacia el camión del fondo y usa el extintor en las llamas. Cuando se apaguen, podrás coger el **maletín** que viste antes. Desde el inventario, **examínalo** (gíralo hasta ver la cerradura y pulsa "acción") y hallarás en su interior una **lámina de TG-01** y un documento llamado **Descripción del producto TG-01**. Regresa ahora a **(7)** y usa en la **máquina dorada** que hay al lado del escáner 3D dicha lámina. Tras unos segundos tendrás el **Emblema de Aleación**, además de varios zombies. No te quedará más remedio que intentar llegar hasta **(6)** esquivando a los cadáveres andantes del pasillo. Coge antes de seguir todos los objetos que puedas de la **primera caja de seguridad** (no olvides el extintor vacío) y vuelve a **(2)**. Tras acabar con 3 zombies, coloca el Emblema de Aleación en la puerta doble que hay al Norte.


No olvides dejar todos los objetos metálicos en esa caja de seguridad.

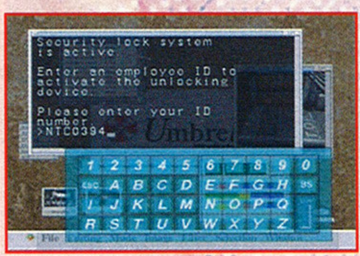


Desde el inventario, busca la cerradura del maletín y pulsa el botón para abrirlo.

El palacete

Camina un poco por el puente y enseguida te percatarás de que está cortado por una jeep accidentado, por lo que para cruzar al otro lado tendrás que usar una **pasarela** que hay en el lateral. Al fondo encontrarás **dos hierbas verdes** y, en los asientos del jeep, un **cargador**. A la derecha puedes ver unas cajas ardiendo que te impiden el paso y un poco más abajo una **caja metálica** un poco aislada. Tendrás que empujarla hasta situarla sobre las llamas que hay a la izquierda de la caja de madera que está ardiendo. Luego sube a ella y cruza al otro lado para seguidamente empezar a subir por unas escaleras. Tras despachar a los 4 zombies que te esperan en lo alto, mira a tu alrededor. Ahora tienes **dos posibilidades para seguir, a la derecha o de frente**. Toma esta última opción y sube unas escaleras para llegar a la entrada de un palacete, a **(9)**. Acaba con los 3 perros que rondan por los jardines y coge junto a unas columnas derruidas un **emblema** llamado **"Prueba Marina"**. Sube las escaleras y busca a un lado del portón una **hierba verde**. Entra y estarás en **(10)**, deseando encontrar un baúl donde vaciar tus bolsillos, ¿verdad?


Empuja la caja que hay más abajo para poder cruzar por encima de las llamas.

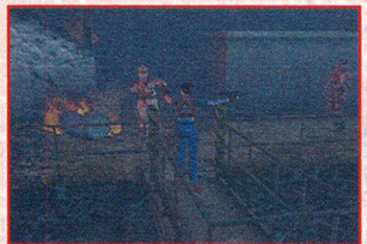


Un *Resident* sin un ordenador donde introducir una clave, no es un *Resident*.



Palacio 2F

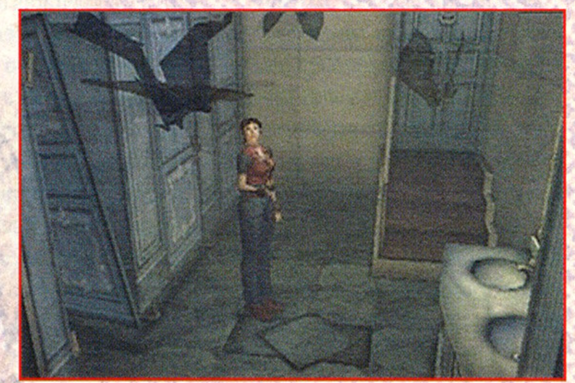
Bueno, pues sube las escaleras y ya en la segunda planta, entra en la puerta de la derecha, a **(11)**. Además del ansiado **baúl** y de una **máquina de escribir**, encontrarás unas **cintas**, un **cargador** y el **documento "Notas del secretario"**. Ve ahora al fondo de la habitación y empuja el **mueble** que hay cerca de una puerta con unas pistolas pintadas (quédate con ese detalle) para descubrir debajo una **tarjeta de identificación**. Baja a **(10)** y coge del mostrador un **cargador** para después usar el **ordenador** que hay al lado e introducir como **password** la clave que hay escrita en el reverso de la tarjeta: **NTC0394**. Con esto, habrás abierto una de las dos puertas que hay en esa planta, más concretamente la que hay en el rincón. Pero, antes de pasar por ella, debes visitar la otra habitación, **(13)**. Si no quieres que los murciélagos que hay dentro te chupen hasta la última gota de sangre de tu cuerpo, equípate con el mechero antes de entrar, ya que no soportan la luz. Si examinas bien la estancia, descubrirás un **maletín de aluminio** cerca de la ventana, un **spray** en el lavabo y un **cargador** en uno de los compartimentos. Ahora sal y cruza la otra puerta, la que lleva a **(12)**, donde te esperan cuatro cariñosos zombies. Cuando acabes con ellos, recoge la **hierba roja** y ve hasta el fondo para entrar en **(14)** (asegúrate de llevar espacios libres en el inventario, te van a hacer falta).



Desde aquí podrás llegar hasta el palacete si sigues de frente.



Procura llevar siempre una arma en la mano y a punto. Tus enemigos pueden sorprenderte en cualquier lugar.



El mechero es mucho más útil de lo que piensas. Con él en la mano, los murciélagos no se atreverán ni a acercarse.

Un par de Lugers

En esta sala dedicada al arte de la guerra, verás varias maquetas y **cuadros** en la pared, entre los que se encuentra uno que representa una hormiga y que tiene un **interruptor**. Púlsalo y tras la escenita en la que se muestra los hobbies de los gemelos Ashford, se abrirá una **entrada secreta** a un compartimiento de esa misma estancia. Dentro hallarás un **timón de madera** que te será muy útil más adelante. En el otro extremo verás **dos Lugers** incrustadas en la pared. Cuando intentes hacerte con ellas, la puerta se cerrará y la temperatura empezará a subir de forma alarmante. Si no quieres acabar asado, deja las pistolitas donde las encontraste y sal de **(14)** cogiendo antes un **cargador** de encima de la mesa.

Dirígete ahora hacia la entrada del palacete y al intentar salir, oirás un grito de **Steve** pidiendo ayuda desesperadamente. Corre hacia **(14)** y al llegar te darás cuenta de que ha caído en la misma trampa que tú hace unos minutos. Para liberarle, **examina el panel de control y se te pedirá que marques dos de los seis objetos que hay en el panel. Los dos objetos que tienes que marcar son el C y el E**, es decir, las dos pistolas. Con Steve ya a salvo y tras una corta charla, dirígete sin perder tiempo a **(10)**. »

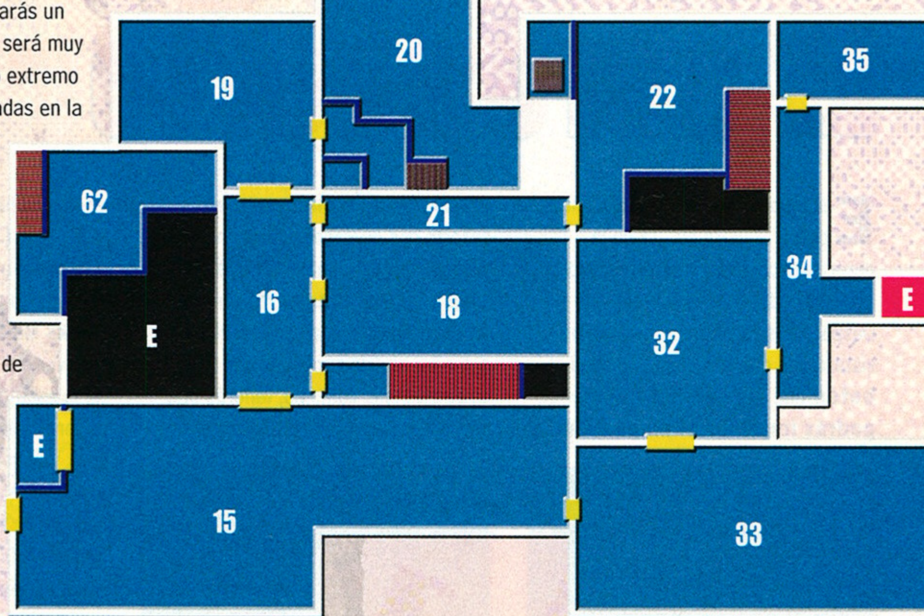


Los zombies no han cambiado sus hábitos alimenticios, ten mucho cuidado.



Fíjate bien en este cuadro, porque tiene un interruptor secreto.

Centro militar de entrenamiento 1F





Para salvar a Steve, selecciona las dos pistolas. No esperes mucha gratitud.



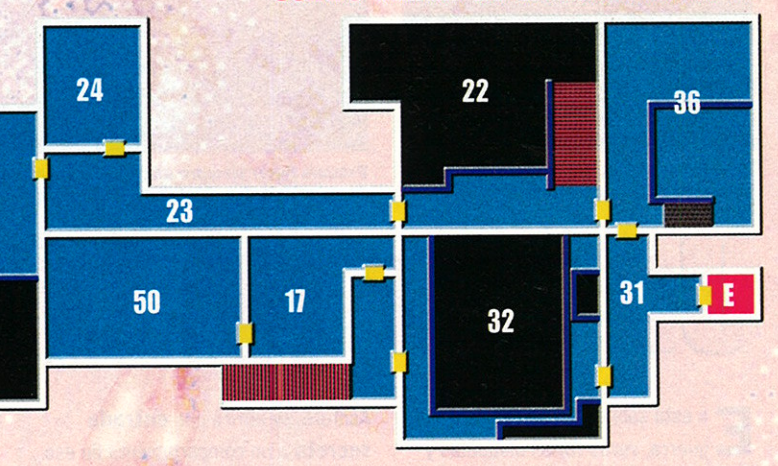
Este pobre científico caerá en las garras de su propia creación. ¡No mires ahora!

» Allí conocerás a uno de los personajes que te dará más quebraderos de cabeza a partir de ahora: **Alfred Ashford**, uno de los herederos de Umbrella. Tras la tensa charla (que te apunten con un rifle mientras hablas debe ser bastante estresante), sal al exterior, **(9)**, y ve por el camino de la izquierda, el que usaste para llegar hasta el palacete.

Unos metros después de las escaleras, podrás ir hacia la derecha. Cruza la puerta metálica y estarás en **(15)**, donde 3 perros te darán la bienvenida al centro de entrenamiento. Elimínalos y coge unas **flechas** que hay sobre un barril para entrar luego al edificio, a **(16)**. A la izquierda hay unas escaleras que llevan al piso de arriba y por las que deberás subir, no sin antes haber cogido una **hierba roja** y unas **flechas** cerca de las cabinas telefónicas. Una vez en el segundo piso, de las dos puertas, entra por la única que está abierta, la que conduce a **(17)**. Examina bien la mesa de la sala y encontrarás una bonita **ballesta** y el **"Memorándum sobre el número contraseña"**. Si te fijas bien, junto a la puerta metálica hay un **panel** mediante el que hay que introducir una cifra. Al abandonar la habitación, comenzará una desagradable escena en la que un científico es masacrado en la habitación contigua por una criatura desconocida. Esto hará que se active la **alarma de peligro biológico** y se cierren todas las salidas a esta zona del edificio. Afortunadamente, Claire está hecha toda una atleta y logra escapar de la trampa.

Centro militar de entrenamiento B1F

Centro militar de entrenamiento 2F



El aeropuerto

Estando de vuelta en **(16)**, entra por la primera puerta de la derecha hacia **(18)** y serás recibido por tres cadáveres andantes. Despáchalos rápidamente y echa un vistazo a lo que te rodea. Si pulsas el **botón** que hay en la mesa de control, **podrás imprimir el mapa de esta instalación de entrenamiento** y hacerte con él. Recoge también una **hierba verde** y unas **flechas** para luego examinar el **armario** que hay al fondo, tras los cristales. Descubrirás que para abrirlo necesitas una **llave especial** que, cómo no, tendrás que encontrar. Sal al pasillo ahora y entra en la otra habitación con la puerta abierta, la **(19)**. Ármate con la ballesta y disponte a eliminar a 4 zombies más, recogiendo además de las taquillas **dos packs de flechas** y otro más del cadáver que hay junto a la otra puerta de la estancia. Pasa por esta última y llegarás a los baños de la instalación. Esos ya familiares ruidos que oyes son producidos por dos muertos vivientes, uno dentro de la sauna y otro junto a la pequeña piscina. Una vez despejada la zona, desciende hasta dicha piscina y verás en la pared una **válvula**. Ciérrala y el chorro de agua que salía del busto del león se cortará, permitiéndote ver con claridad un objeto brillante en el fondo, que no es otra cosa que la llave que andas buscando, la **"llave etiqueta"**.

Vuelve a **(18)** y úsala en el armario de antes para conseguir algo de **pólvora**. Si combinas este peligroso polvo con las flechas de la ballesta, obtendrás **10 proyectiles explosivos** muy útiles contra enemigos de gran calibre.

Una vez hecho esto, será hora de regresar junto al **baúl** que hay en el palacio.

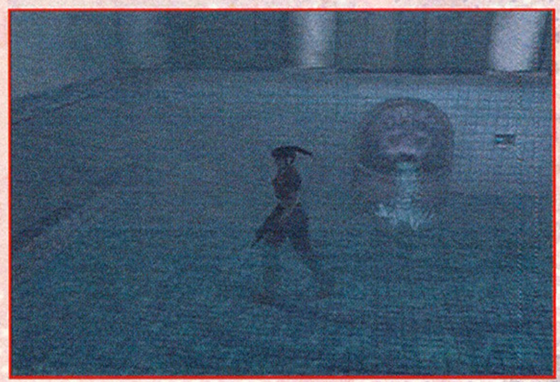
Coge el **timón** que conseguiste hace poco y sal a **(9)** para tomar el camino de la derecha y pasar por una verja. Baja las escaleras y ve hacia la derecha. Al final encontrarás, en un gran **hueco** en la pared, un **cargador** y el **mapa del palacio**.

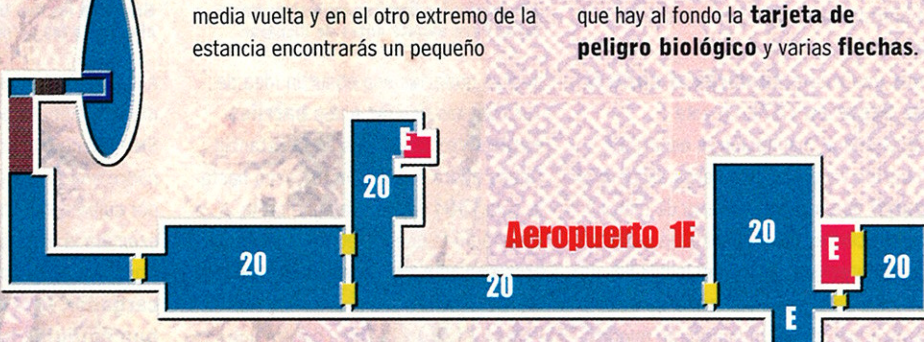

Encontrarás algunas taquillas abiertas en los vestuarios de la sauna.


Incluso aquí llegó la infección. Tanto cuidarse para acabar así. ¡Qué lástima!

Ve ahora hacia la izquierda, coge unas **flechas** de encima de un barril y acércate al **panel** que hay junto al agua. Usa en él el timón y gíralo para hacer que emerja del agua un **pequeño submarino** (estos chicos de Umbrella son la repera, ¿verdad?). Embarca y acciona la **palanca** que hay en el panel de mandos. Cuando el descenso se detenga, coge del otro extremo una **mochila lateral** que hará que la capacidad de tu inventario crezca un poco, algo realmente útil. Sal ahora de la nave y baja las escaleras para caminar hasta que des con una puerta. Pasa por ella y te darás de bruces con 3 zombies con ganas de marcha, en **(81)**. Acaba con ellos como más te guste y luego échale un vistazo a la sala. Encontrarás un **cargador** y unas **cintas** de tinta. Al fondo verás dos puertas, ambas abiertas.

Continúa por la de la derecha, a **(83)** y cruza el puente hasta un enorme almacén, a **(84)**. Si caminas hacia el fondo, descubrirás que una enorme caja metálica te bloquea el acceso al interruptor que pone en funcionamiento el montacargas de la zona central. Da media vuelta y en el otro extremo de la estancia encontrarás un pequeño **elevador**. Sube en él y llegarás hasta la **mesa de control de la grúa** del almacén. Usando la **palanca**, deberás moverla hasta dejarla justo encima de la caja (al fondo y luego a la izquierda), guiándote por la sombra. La grúa bajará entonces y retirará la pesada caja, dejándote el camino libre. Baja entonces y pulsa el **interruptor** para que el montacargas ascienda junto con un buen puñado de zombies. Elimínalos rápidamente y luego coge de la caja que hay al fondo la **tarjeta de peligro biológico** y varias **flechas**.

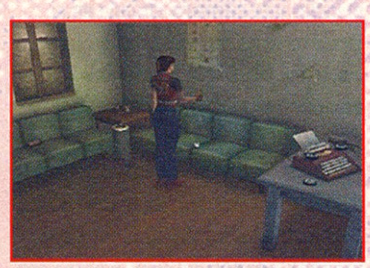

Para poder distinguir algo en el fondo, tendrás que cortar ese chorro de agua. Encontrarás la válvula necesaria en la pared.



Engendros

Abandona el aeropuerto usando el submarino y pásate por el **baúl** que hay en el palacio para toma un par de hierbas verdes y algún arma potente, además de dejar en tus bolsillos la tarjeta que acabas de obtener. Dirígete ahora a **(15)**, a la entrada del centro de entrenamiento. De repente, una **lombriz** de 10 metros de largo saldrá del suelo dispuesta a convertirte en su tentempié nocturno. **En tus manos está la decisión de salir corriendo y entrar en el edificio o enfrentarte a ella y borrarla del mapa**. A no ser que vayas muy justo de munición o hierbas verdes, te recomendamos que te enfrentes a ella, o la tendrás dando la lata durante un buen rato.

LOMBRIZ:
El mejor modo de eliminarla es, usando cualquier arma menos las flechas, correr sin parar y esperar el momento oportuno para repartir plomo. Cuando surja del suelo dispuesta a atacar, deja de correr y pulsa el botón de apuntar para que Claire se dé la vuelta y la encañone automáticamente. Dispara entonces una buena ráfaga hasta que vuelva a desaparecer en la tierra. Dependiendo de la potencia del arma que estés usando, te durará más o menos (si usas la pistola, te llevará un rato). Con un poco de paciencia y sin dejar de correr, acabarás con ella sin muchos problemas.


Encima del sofá hallarás un bote de hemostático. ¿Sabes quién lo necesita...?

Ahora sí, entra en **(16)** y ve hacia la puerta que lleva a **(22)**. Una vez en el patio, aparecerá de nuevo **Alfred** y se liará a balazos contigo. Cuando retomes el control de Claire, no dejes de correr para esquivar sus disparos y ve hacia la **escalera** que hay junto a la pared para subir hasta donde está ese loco,


Para abrir esa puerta de la derecha, necesitas encontrar la ya típica tarjeta.

aunque cuando llegues ya habrá escapado. De las dos puertas que hay, sigue por la que lleva a **(23)**, donde verás dos máquinas de bebidas. Coge los **dos cargadores** que hay encima de ellas y luego pasa a **(24)**. En esta estancia podrás encontrar una **cinta** de tinta, **dos hierbas verdes** y un **bote de hemostático**. También te habrás dado cuenta de que hay una **máquina de escribir** encima de la mesa en la que salvar la partida. Hazle caso y guárdala, porque lo que te espera a continuación es algo... peliagudo. Abandona la sala bien equipado y dirígete a **(25)**. En ese momento, Alfred te comunicará por un altavoz que te tiene reservada una pequeña sorpresita. Con el miedo en el cuerpo, pasa a (25) y, antes de nada, ve hacia la derecha. En el suelo encontrarás una par de magníficas **ametralladoras** aunque,

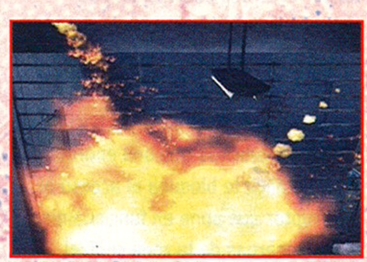

Alfred no descansará hasta vernos muertos. Tú, claro, tendrás que impedírlo.

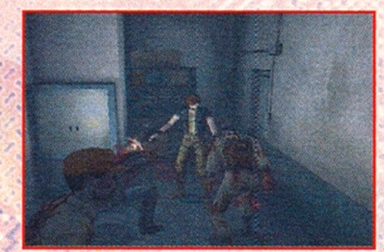
desafortunadamente, están descargadas. Ve luego hacia la izquierda, ya armado con algo potente (unas flechas explosivas no te irían mal, sobretodo si andas escaso de hierbas verdes), y tendrás la suerte de conocer a una criatura la mar de "graciosa".

BANDERSNATCH
Este bicharraco se convertirá en uno de tus peores enemigos. **Su principal arma es un brazo extensible** que usará para darte zarpazos desde largas distancias, por lo que ponerse a cubierto es muy difícil. Además, lo usará para desplazarse a toda velocidad de un sitio a otro. Lo mejor es alejarse de él y dispararle con algo potente mientras aguantas sus golpes. **Si andas muy mal de hierbas, lánzale tres o cuatro flechas explosivas.**

Problemas familiares

Una vez acabes con él, baja las escaleras y pasa por la única puerta que encontrarás. A continuación verás una espectacular escena en la que Steve salva a Claire de una muerte segura a manos de otro bicho como el de antes, además de entregarle las **dos Lugers** a cambio de las dos ametralladoras que conseguiste hace bien poco.


Aprovecha los barriles explosivos en tu favor. Pero aléjate antes de disparar.


Gracias a las dos Uzi´s de Steve podrás eliminar a los no muertos a pares.

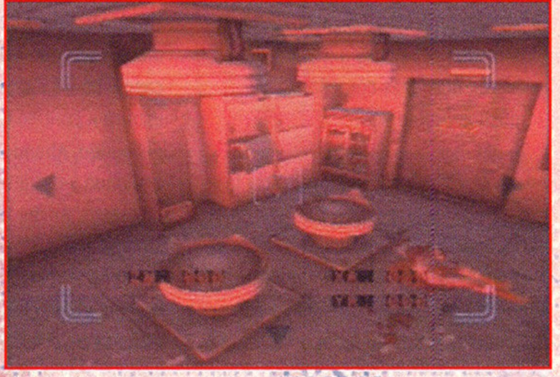

Esta es una de las dos placas de este tipo que vas a necesitar. Úsala debidamente.

Tras una charla, **tomarás el control de Steve en (27)**. En esta "acogedora" habitación te esperan 4 muertos vivientes. Si quieres, dispara al **barril** que hay tras la verja de metal y quizá aciertes con la explosión a alguno de tus enemigos. Olvida el lector de tarjetas de la verja y el arma que ves dentro, porque de momento no puedes hacer nada. Continúa hacia **(29)**, donde te esperan otros cuatro putrefactos cadáveres con ganas de pegarse un bailecito agarrados a tu cuello, aunque podrás quitarles esa absurda idea de sus cabezas gracias a dos **barriles explosivos** colocados en la estancia. Debes ahora seguir con tu paseo hasta la sala **(30)** donde, tras una corta escena en la que Alfred tiene parte del protagonismo, **retomarás el control de Claire**.
Estás en **(31)** y la única puerta que puedes usar es la que lleva a **(32)**. Camina un poco por la pasarela en la que estás y, de repente, el suelo cederá y Claire y Steve caerán a la planta baja. Allí, se desarrollará una de las escenas más dramáticas del juego, en la que Steve tiene que acabar con su propio padre ahora convertido en un zombie por culpa del Virus T. Tras la animación, examina la estancia y verás en un rincón una caja sobre la que hay un **cargador**. Para llegar hasta él, **tienes que empujar hasta el rincón una caja de madera** que hay cerca y luego subirte en ella. Luego debes cruzar la puerta que lleva al patio **(33)**. En él, además de un viejo tanque, hay 2 sanguinarios perros y unas cuantas **flechas** esperándote. También verás una puerta metálica que conduce a **(15)** y que debes abrir pero no cruzar. Regresa ahora a **(32)** y pasa por la puerta que lleva a **(34)**. Elimina a dos zombies y sigue hasta **(35)** donde, para tu tranquilidad, hallarás unas **cintas** y una **máquina de escribir** donde salvar tus progresos. En el otro extremo de la sala, en la pared, verás una **"Placa de Águila"** que debes coger antes de abandonar la habitación.

Peligro biológico

Dirígete ahora hacia **(22)**, donde tendrás que acabar con dos perros antes de poder colocar la placa que has cogido en el hueco que hay subiendo las escaleras, en la barandilla. De esta forma conseguirás la **Tarjeta Emblema**. Baja las escaleras y en un rincón, tras la verja, verás unas escalerillas que descienden hasta el sótano de la instalación. Baja por ellas y estarás en **(36)**, donde podrás usar esa tarjeta en el **lector** que hay al fondo en la pared y así elevar la verja que hay al lado. Baja el escalón y avanza por esta zona que ya visitaste con Steve hasta **(27)**. Allí, en una estantería, encontrarás unas **granadas** y si pasas a **(28)**, obtendrás también un **cargador** de encima de la mesa. De nuevo en **(27)**, usa la Tarjeta Emblema en el **lector** que hay junto a la verja para que ésta se eleve y puedas coger el **lanzagranadas** que hay tras ella. Continúa tu camino por la puerta que hay al lado y que te llevará hasta **(26)**, donde te esperan dos "bracitos", así que estate preparado y alerta. Cuando te libres de ellos, coge de un rincón unas **flechas**. Da media vuelta y retrocede hasta **(30)**, donde encontrarás, en la boca de la cara de piedra que hay en la pared, un **cargador** para la pistola. Sigue hasta el ascensor que hay al fondo de este pasillo y monta en él para subir hasta el segundo piso. Allí podrás usar de nuevo la tarjeta en un **lector** para que se abra el portón de entrada a **(36)**. Camina de frente y quita el **pestillo** de la puerta que hay a la izquierda y que lleva a (22) pero no pases por ella. En la zona central de esta sala de control, encontrarás un **ordenador** con datos sobre una nueva criatura: el **Albinoid**. Coge las **granadas** que hay al lado y ve hacia el fondo de la estancia. Allí, con la **mesa de mandos,** podrás manejar una **cámara** situada en el laboratorio de experimentación biológica. **Muévela hasta las coordenadas (XR: -009; YR:040)** y enfocarás a un **cuadro** de color rojizo con un esqueleto. Usa el zoom (pulsa ✖) y verás escrita la cifra **1126**. Coge la **"Prueba Ejercito"** y **dos hierbas verdes** del suelo y acaba con los zombies que hay por el lugar.


Quién te iba a ti a decir que dentro de esa cosa había una tarjeta de acceso tan bonita, ¿verdad? Ahora date un garbeo con ella.


Usa la cámara de seguridad para averiguar la cifra que hay en el cuadro de la pared. Luego úsala en el panel de esa misma sala.

La residencia privada

Después de visitar a fondo las instalaciones de entrenamiento, es hora de volver al palacete. Coloca en tu inventario las dos Lugers y ve hacia la puerta que hay en **(11)**, al fondo, y que todavía no has podido abrir. En dicha puerta verás **dos huecos** donde colocar las dos pistolas que recibiste de Steve. Hazlo y se abrirá, pudiendo así pasar a **(37)**. En este especie de despacho encontrarás un **cargador** y un **memorándum** encima de la mesa que pone:

1º número: izquierda, derecha
2º número: izquierda
3º número: derecha
4º número: derecha, derecha, derecha.

A su lado hay un **ordenador** que debes encender para que, tras una pequeña intro, te pida un **password** y se encienda una luz en la **caja de música** que hay en la pared. No teclees todavía nada y examina el **reloj** para descubrir que tiene un par de **botones** y una "ventanita" en la que se muestra un número. Debes pulsar los botones izquierdo y derecho siguiendo las instrucciones que leíste en el memorándum. Cada vez que completes un paso, apunta el número que sale en la ventana y obtendrás como resultado la cifra **1971**.

Como ya habrás adivinado, esa cifra en la que debes introducir como password en el ordenador. Gracias a tu perspicacia, la caja de música se retirará y dejará al descubierto una **puerta secreta** por la que pasar a un pasillo secreto, además de hacer que recibas una inesperada visita de un "bracitos". Cuando te libres de tan molesto invitado, pasa por la entrada secreta a **(38)** y camina por el pasillo que hay a continuación hasta que llegues a la **Residencia Privada de los hermanos Ashford, a (39)**.

En esta ruinosa entrada te esperan dos especímenes de bandersnatch que puedes eliminar o esquivar para llegar hasta a escalera que lleva a las mismas puertas de la residencia. Coge la **hierba roja** que hay junto a la barandilla y disponte a entrar con el mechero en la mano.

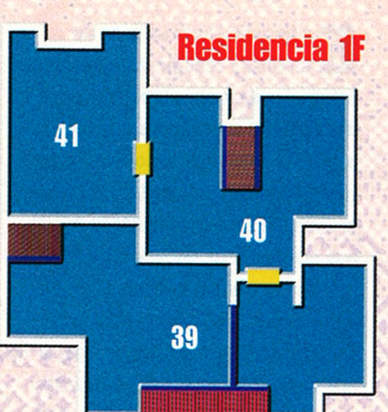
Gracias a la tenue luz que te proporciona el **mechero**, los murciélagos que campan a sus anchas por **(40)** no se atreverán a morderte la yugular, aunque siempre puedes acabar con ellos si vas a tope de munición. Olvida de momento las escaleras y pasa por la puerta que hay a la izquierda de la misma, a **(41)**. No preguntes y corre a la pared que hay a la derecha de la puerta, hacia el fondo. Apunta automáticamente y empieza disparar con la pistola a un bandersnatch que queda fuera de tu ángulo de visión. Cuando oigas su gruñido al morir, ve hacia el otro extremo de la sala y enciende la **chimenea** usando el mechero (algo que hay que hacer en todos los capítulos de la saga, ¿verdad?). Con toda la habitación mejor iluminada, busca bien y encontrarás un **cargador**, unas **flechas** y unas **cintas** de tinta. Ahora sal a **(40)** y sube las escaleras, siempre con el mechero en la mano, si no has despejado la zona de murciélagos. En el último piso encontrarás sobre una mesa un **spray** y un **cargador**.

Cruza la puerta que hay al lado y en el pasillo escucharás una conversación entre los gemelos. Busca una **hierba verde** en ese pasillo y entra en **(42)**. Examina la **caja de música** que hay en la sala y observa las **piedras preciosas** que tiene incrustadas para luego cerrar la tapa. Esto provocará que unas escaleras que hay sobre la cama se eleven temporalmente y puedas coger la **llave de plata** que había debajo. Sal al pasillo y ve al otro extremo, cogiendo por el camino un **cargador** de una mesa. Entra en **(43)** y busca en el tocador el **documento "Mensaje"**, reparando en otra caja de música que será inútil de momento.

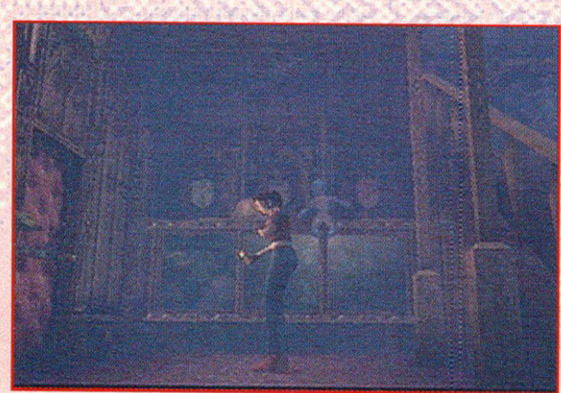

Sí, ya sabemos que esto lo habrías averiguado tú solito sin nuestra ayuda...

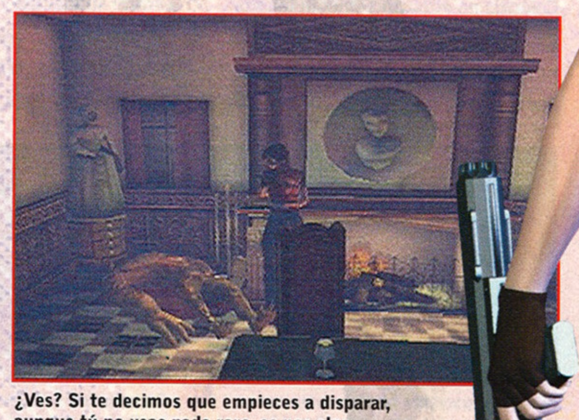


Sigue las instrucciones del papel que hay en la mesa y conseguirás la clave.



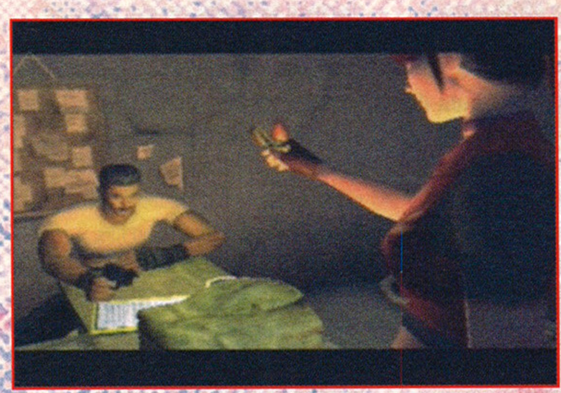



Esta residencia está plagada de hordas de sedientos murciélagos. Suerte que todavía tienes el mechero contigo.


¿Ves? Si te decimos que empieces a disparar, aunque tú no veas nada raro, es por algo.

Ayudando a tu salvador

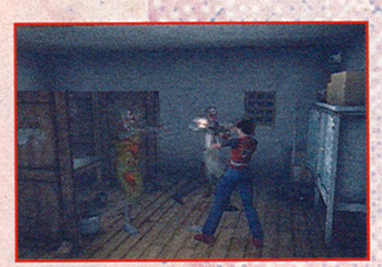
Es hora de hacer un poco de turismo y realizar la buena obra del día. Tienes que recoger del **baúl** el **bote de hemostático** que cogiste hace rato. Con él en el bolsillo, debes volver hasta la celda en la que empezó tu aventura, donde permanece herido el tipo que te liberó, eliminando a los zombies que han repoblado algunas zonas que tú, con tanto esfuerzo, te habías molestado en limpiar. A pesar de que no es el hombre más agradecido del mundo, te entregará a cambio de tu mechero una útiles **ganzúas**. Con ellas podrás visitar algunas zonas en la que encontraste cajones o armarios cerrados. Más concretamente, en **(18)**, en el centro de entrenamiento, hay un cajón del que obtendrás, al abrirlo con tus nuevas herramientas, un **cargador**. En **(28)**, en un armario, hallarás un **pack de granadas de ácido**. Además, si recoges del baúl el **maletín de aluminio** que cogiste hace tiempo, podrás abrirlo y obtener de su interior más **pólvora** para tus **flechas**. Recupera ahora la **llave de plata** y ve a la segunda planta del palacio. Úsala para entrar en **(44)**, una especie de mini-casino. Si examinas todo concienzudamente podrás hacerte con un **cargador**, dos **hierbas verdes** y un poco de **pólvora** para las flechas. Además, verás en un extremo de la sala un **piano** al que le falta algo parecido a un rollo para que suene. Ahora baja al planta de abajo y vuelve a usar la llave en la puerta que lleva a **(45)**, pero sólo tras haberte equipado con armamento pesado. Lo decimos porque dentro aguardan dos "bracitos" a que algún incauto como tú entre para hacerlo pulpa. Con esos dos criando malvas, busca y coge el **"Informe Hunk"**, un **cargador** y, en el centro de la sala, una **Placa de Águila** como la que tenías hace poco.
Ve a los exteriores de la prisión, a **(6)**, donde viste la guillotina. Incrústala en la puerta que tiene el hueco para ello y pasa a **(46)** tras acabar con dos zombies. Usa el **barril explosivo** para hacer volar por los aires a otros dos de estos molestos seres para luego coger una **hierba verde** y seguir hasta **(47)**. Coge un **cargador** y luego retira la caja que hay atascando la puerta de la derecha y que lleva a **(8)**. Ahora podrás pasara a **(7)** y recoger todos los **ítems** que no cogiste antes o que dejaste en las cajas de seguridad de los detectores de metales (usa el baúl).


A cambio de ese mechero tan bonito, recibirás unas ganzúas muy, pero que muy útiles. Ideales para abrir cajones y maletines.

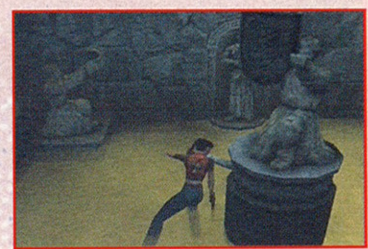

En el suelo encontrarás la segunda placa. Ahora piensa, donde viste un hueco con su misma forma...¿te suena una guillotina?

Medicina y torturas

Ahora retrocede un poco y entra en **(48)**. Estás en una especie de macabra enfermería o morgue. Coge de una camilla un **cargador** y un **spray** del armario y luego ve a la mesa que hay en un apartado para coger las **"Notas del anatomista"**. Junto a ésta hay un **busto** para el estudio de la anatomía humana al que le falta un ojo. Sigue hasta **(49)**, donde te esperan cuatro zombies. Tras acabar con ellos te darás cuenta de que te encuentras en una cámara de tortura donde quién sabe qué tipo de barbaridades se le hacían a los presos. Entre tanta sangre encontrarás un **cargador**, una **hierba roja** y un **maletín** que esconde en su interior las **piezas para convertir tu M93R en una semiautomática**. Vuelve a **(48)** y descubrirás que la bolsa que se movía cuando saliste de la enfermería está vacía. Si caminas hasta la zona central descubrirás que el anatomista autor del último documento está examinado a uno de sus pacientes...a dentelladas. Tu presencia le distraerá de su tarea y ambos se lanzarán contra ti. Acaba con ellos y coge el **ojo de cristal** que se le ha caído al doctor. Colócalo en el busto al que le faltaba uno y se abrirá una **puerta secreta** en un rincón. Baja las escaleras que hay tras ella, coge una **hierba verde** y acaba con los murciélagos que te ataquen. Entra en la sala del fondo y tras limpiarla de zombies, coge un **cargador** y unas **flechas**. Sigue bajando por las siguientes escaleras y entra en la estancia del final. En ella hay **cuatro estatuas**, una con una **espada**. Cuando la cojas, la figura central se elevará y la sala se llenará de **gas tóxico**. Agarra la **barra** que sobresale de la estatua que se ha elevado y empújala para que gire hasta quedar mirando a la que sostenía la espada. El gas se disipará y podrás introducir el filo de la espada en la **ranura del sarcófago** que ha aparecido. Éste se abrirá y un zombie saldrá de él directo a tu cuello. Acaba con él y luego coge el **"Rollo del piano"** del suelo. Ve al piano de **(44)**, coloca el rollo en el hueco y se abrirá un compartimiento secreto en una de las tragaperras de la entrada. Dentro hallarás la **"Hormiga Reina Azul"**.


Médico y paciente abandonarán sus quehaceres para prestarte atención.


Como puedes comprobar, las flechas explosivas son muy efectivas.


Gira la estatua rápidamente 180° para no morir intoxicado con ese feo gas.

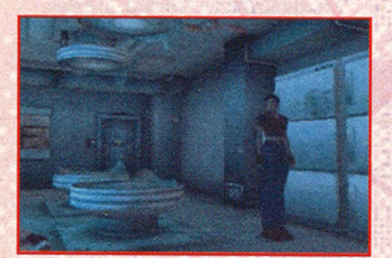
La dinastía Ashford

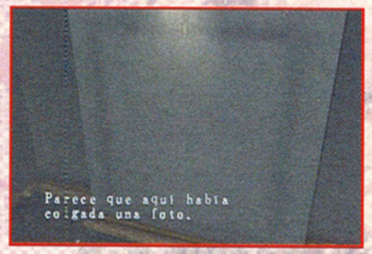
Recoge del baúl la tarjeta de peligro biológico y ve a **(17)** en el centro de entrenamiento. Para entrar en la sala de experimentación, **(50)**, introduce la clave que viste en el cuadro, **1126**, como **clave** en el panel de control. Pasa dentro, coge un **pack de granadas de ácido** y ve hasta el fondo. Antes de coger el **cuadro del esqueleto**, fíjate en lo que hay pegado en el techo, a la izquierda. Te esperan varias crías de **albinoides**, unos seres que lanzan descargas eléctricas.

Cuando te hagas con el cuadro, una de ellas escapará de uno de los tubos de cristal y desaparecerá por los conductos de ventilación, mientras que las que hay pegadas en el techo caerán al suelo y te atacarán. Si corres hacia la salida y eres hábil, casi no te tocarán. Sin embargo, saltará de nuevo la **alarma** y **tendrás que llegar a (16), antes de que finalice la cuenta atrás.** Ve ahora a **(35)**, eliminando toda resistencia por el camino, y verás en la pared una marca que indica que había antes un cuadro colgado. Usa el tuyo y la pared del otro extremo desaparecerá dejando a la vista una **maqueta del edificio** en el que te encuentras. Coge la **llave de oro** y fíjate en el hueco que hay para encajar algo. Antes de salir y dirigirte a **(51)**, coge del cajón del rincón un **spray**. Ya en **(51)**, observa los **cuadros** que te rodean y los **botones** que tienen todos ellos. Subiendo los escalones encontrarás junto a otro cuadro el **Memorándum al Nuevo Maestro** que deberías leer para resolver este puzzle. El método a seguir es parecido al de la sala de cuadros del primer *Resident Evil*, es decir, debes pulsar los botones en el orden correcto:

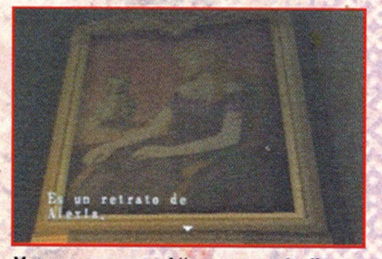
1º: Mujer con una taza
2º: Hombre con dos niños
3º: Hombre pelirrojo con una taza
4º: Hombre pelirrojo con un plato
5º: Anciano con plato
6º: Hombre rubio con candelabro

Pulsa ahora el que tiene el cuadro del niño que hay subiendo los escalones y que suponemos que es Alfred Ashford. Completado el proceso, éste girará y aparecerá el del "nuevo maestro": **Alexia Ashford**.
Como recompensa, recibirás un **florero**. Examínalo y encontrarás en su interior la **Hormiga Reina Roja**.


Mira lo que hay pegado en el techo esperándote...¡unos bichos asquerosos!



Coloca aquí el cuadro del esqueleto playero y verás lo que pasa.



Vaya, parece que el "nuevo maestro" no es Alfred, sino su hermana gemela.

Las cajas de música

Con las dos Hormigas Reinas en tu bolsillos, debes desplazarte hasta la residencia privada, a **(42)**, librándote de los enemigos que se interpongan en tu camino. Ahora **coloca la Hormiga Reina Roja en la tapa de la caja de música** y ésta se abrirá. Coge de su interior el **disco de metal** y ve a la habitación contigua, a **(43)**. **Coloca la Hormiga Reina Azul en la otra caja de música** y, una vez abierta, mete dentro el disco de metal. Cuando empiece a sonar la melodía, unas **escaleras** bajarán desde lo alto de la cama. Sube por ellas y llegarás a una sala con un tiovivo en la zona central. Busca bien y encontrarás una **hierba verde** y una **libélula de metal**. Quítale a esta última las alas e introdúcela en el orificio que hay en la boca de la **hormiga pintada** en la pared. El tiovivo dará unas vueltas y luego se detendrá. Sube por las escalerillas y llegarás a una nueva sala.

A la izquierda hallarás un **recorte de periódico** y, cerca de la **máquina de escribir**, una **cinta** con la que guardar la partida. Empuja ahora la **caja** que ya has visto hasta la pared de la derecha y coge de lo alto del mueble la **"Carta de Confesión"** y debajo de ella la **Prueba Aire**. Desciende de regreso a **(42)** y comenzará una escena en la que Alexia se lía a tiros con Claire y con Steve, aunque luego verás que no es ella, si no su hermano Alfred con un problema gordo de doble personalidad. Examina la **peluca rubia** que ha dejado y, mediante otra animación, saltará la alarma. Es hora de largarse y necesitas tener en el bolsillo las tres pruebas (ejercito, aire y marina). Monta en el submarino y desciende al aeropuerto para dirigirte a **(82)**. Sube a la plataforma móvil que hay a la derecha y luego **coloca las pruebas en los tres huecos que hay sobre el interruptor**. Estarás en el avión, donde hay un **baúl**, una **máquina de escribir**, unas **cintas** y una **palanca de control** en el suelo. Sal del avión y ve a **(84)** para subir en el elevador del rincón y pasar por la puerta del segundo piso. Allí verás el **panel** donde usar la palanca y poder subir el puente levadizo que impide el despegue del avión.


Coge esa libélula de metal y prueba a quitarle las cuatro alas desde el inventario. Te quedará una curiosa y original llave.


Esa peluca rubia demuestra los grandes problemas psicológicos que tiene Alfred Ashford. Pero tampoco te confíes.

Adiós, isleños, adiós

Cruza el puente hasta el otro lado y pasa por la puerta a otra sala. Registra las taquillas y unos cadáveres que hay en un rincón para encontrar un **spray** y la **llave del aeropuerto**. Retrocede a **(84)** y usa la llave en la cerradura de la puerta que lleva a **(85)**. Coge dos **hierbas verdes**, unas **granadas** y un **cargador**, además de usar el baúl y la maquina de escribir si quieres. Equípate con algo potente (el lanzagranadas es la mejor opción) y coge un par de hierbas verdes antes de empujar (hacia el interior) las cajas que atascan la puerta del **montacargas** y usarlo para llegar hasta **(15)**. En ese momento comenzará una **cuenta atrás de 5 minutos** y una escena te mostrará como Alfred deja en libertad... a un **Tyrant**. Con el miedo recorriendo tu cuerpo, tendrás que llegar otra vez hasta el avión por el camino que ya conoces (usando el submarino), lo malo es que antes de llegar hasta él te encontrarás con ese bichito en la zona anterior a (9). Coge el **lanzagranadas** y dispárale desde cierta distancia para que no te alcance, ya que lo único que hará será golpearte cuando te acerques demasiado. Dispara y retrocede, dispara y retrocede, así de sencillo. Tras hacerle hincar la rodilla 4 ó 5 veces, se derrumbará y podrás llegar al avión. Pero... las criaturas como el Tyrant nunca mueren a la primera, así que ármate con flechas explosivas y el lanzagranadas y coge hierbas curativas. Cuando Steve te diga que cierres la puerta de la bodega, cruza la puerta.

TYRANT:
Corre y pulsa el **interruptor** que hay a la derecha de la puerta y que activará la **catapulta**. La caja del fondo saldrá disparada y golpeará al Tyrant hasta casi hacerlo caer del avión por la compuerta abierta. Este será el método para librarte de él, pero antes tendrás que ablandarlo un poco a base de flechas explosivas y granadas mientras haces tiempo y la catapulta se prepara. El bicho se abalanzará contra ti con la garra por delante para luego asestar un zarpazo brutal que te dejará medio muerto. Intenta esquivarlo hasta que puedas usar la catapulta. Con unas 12 flechas y 5 ó 6 granadas podrás echarlo fuera la segunda vez.


Empuja las dos cajas hacia el interior del montacargas y luego podrás usarlo.

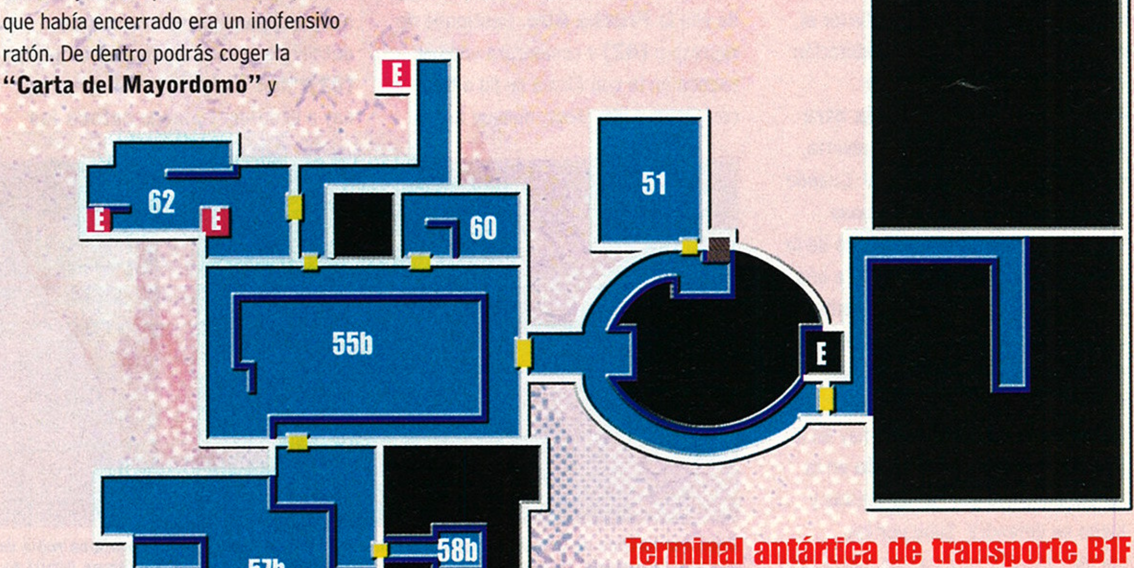


Dispara y sepárate. Esa es la mejor táctica para tratar con este bicharraco.


Antes de cruzar esa puerta, ármate bien y coge un buen número de hierbas verdes.

Nos vamos al Polo Sur

Las vacaciones al Caribe se verán frustradas y Claire y Steve aterrizarán en un destino algo menos cálido: la Antártida. Tras la emotiva escena entre nuestra parejita, sigue a Steve por la pasarela hasta bajar unas escalerillas. Camina hacia la derecha y entra en la habitación **(54)**. A pesar de la espesa niebla y la oscuridad, busca encima de una mesa un pequeño **maletín con pólvora**. Cuando lo cojas y des un par de pasos aparecerán 4 zombies que tendrás que exterminar. Luego sigue buscando y hazte con un **cargador** y un **spray** en una taquilla, otros **tres cargadores** sobre una cama y en unas estanterías y el **mapa de la base** en la pared.
Ahora sal de ahí y baja las escaleras para llegar a un pasillo con gente atrapada en telas de araña o algo parecido (¡puagg!). Ve de frente y entra en **(53)** donde encontrarás unas **cintas**, una **hierba verde**, **flechas** y el **documento "Memorándum de Alexander"**. Además, podrás usar una **máquina de escribir** y un **baúl** para organizar tu inventario. Ve al fondo y **empuja la estantería** hacia adentro para encontrar un apartado secreto con una **taquilla**. No seas miedica y ábrela para descubrir que lo que había encerrado era un inofensivo ratón. De dentro podrás coger la **"Carta del Mayordomo"** y descubrirás un **botón,** aunque de momento no podrás usarlo.
Sal al pasillo y ve hacia la izquierda, hacia **(55)**. Por el camino te enfrentarás a tres polillas enormes (no te molestes en matarlas, volverán a aparecer) que desprenden unas esporas venenosas e implantarán en tu espalda una larva si se acercan a ti demasiado. Si te envenenan, usa las hierbas azules que crecen frente a la puerta que da a **(55)**.



Terminal antártica de transporte B1F

Terminal antártica de transporte B2F

Elimina a 3 zombies y pasa a **(56)** donde hay cuatro más. Tras limpiar la zona, busca la **llave de la sala de minas** y un **rifle de asalto** que hay en un compartimiento metálico verde. En la mano del cadáver de un trabajador verás un **detonador** que debes colocar justo en el **explosivo** que hay en el armario que de la izquierda. Vuelve a **(55)** y sube las escalerillas para usar en la puerta que hay en la cima la llave que has cogido. Estás en **(57)** pero aquí de momento no puedes hacer nada, así que ve hasta **(58)**. Elimina a 3 perros y busca en un rincón una **palanca** que pondrá en marcha el generador de la base. Luego ve a la zona central y pulsa el **botón** que distribuye la energía por las distintas habitaciones. Ahora, con un poco de luz verás esparcidas por la estancia **5 hierbas verdes y dos cargadores**.

¡No seas miedica y abre esa taquilla! Dentro hay cosas muy interesantes.



Esa ametralladora te vendrá muy bien para enfrentarte a todo lo que te espera.



Nada mejor que una buena ráfaga de plomo para eliminar a seres como ese.



El viaje de la parejita se irá al garete y en vez de al Caribe, llegarán al Polo Sur.

El cabeza de familia

Da media vuelta y ve a **(59)** armado con el lanzagranadas cargado con munición de ácido, ya que dentro anidan dos arañas de tamaño considerable. Hay una tercera que no podrás matar, porque se encuentra debajo del enrejado, se limitará a lanzarte chorros de veneno de vez en cuando. Registra todo y te harás con **dos cargadores**, una **hierba verde** y **otra azul**, unas **flechas** y sobre una caja que hay al fondo, una **código de barras**. Antes de salir de ahí, fíjate en la **mascarilla de gas** que hay en una urna, en la pared. Ahora sal a **(55)** y coloca el código de barras en una caja que hay sobre la cinta transportadora, en la zona central. Luego pulsa el **botón** que hay en la pared y más tarde acciona la **palanca** que hay cerca de la cinta y que la pondrá en marcha. Ve a **(59)**,coge la máscara de gas de la urna y dirígete a **(56)**.

Allí podrás ver que una de las cajas que iban en la cinta transportaba una Mágnum, pero debido a las llamas tendrás que dejarlo para más tarde. Encamínate a **(53)** y allí pulsa el **botón** de la taquilla. Ésta se retirará y dejará paso a una habitación secreta. Al entrar, una escena te mostrará como debajo de ti hay un hombre horriblemente mutilado y encerrado. Coge de un rincón una **maceta**. Examínala y verás pegada en la base la **llave de la sala de máquinas**. Con ella en tu poder podrás llegar hasta **(57b)**, otra zona de las minas. Examina el **panel de control** y comenzará otra an mación en la que serás testigo de cómo Steve mete la pata hasta el fondo y todo se llena de gas tóxico. Cuando estés fuera, date media vuelta y vuelve a entrar, contestando que sí a la pregunta de si quieres ponerte la mascarilla. Camina hasta **(58b)** y coge del suelo la **"manija válvula"**. Da media vuelta, pasa a **(57)** y prueba la manija en el **agujero** que hay en la tubería por donde discurre el gas tóxico. Como verás, el agujero tiene forma octogonal y la manija cuadrada, así que ve a **(60)** para solucionar el problema. Allí, además de unas **cintas**, verás una **hierba verde** y **otra azul**, **dos cargadores** y una máquina en un rincón. Se trata de una **moldeadora de metal**, por lo que si usas en ella tu manija, obtendrás lo que necesitas para usarlo en la tubería. Tras cortar el flujo de gas, verás una escena en la que Alfred atacará a los protagonistas, aunque el peor parado será él. Cuando desaparezca, antes de montar en el vehículo de escape, coge el **rifle con mirilla telescópica** del suelo.

Una vez en el helipuerto, coge de las esquinas un **spray** y un **cargador** para ir después a las escaleras de uno de los extremos. Pero aquí comienza la batalla contra **Nosferatu**, el ser que viste en la celda encerrado.

NOSFERATU

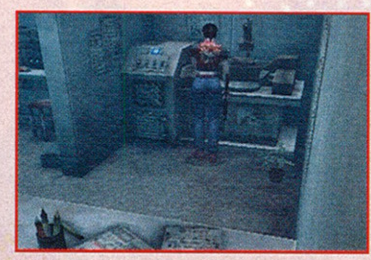
Mantente a distancia, apunta con el rifle y usa el zoom para darle en el **corazón**. Vigila el veneno que despide y que no puede curarse con la hierba azul, usa un spray de vez en cuando. Si te quedas sin balas, remátalo con otra arma (la pistola va muy bien), pero acertándole de frente, para darle al corazón. Sin demasiados problemas, lograrás eliminarlo.



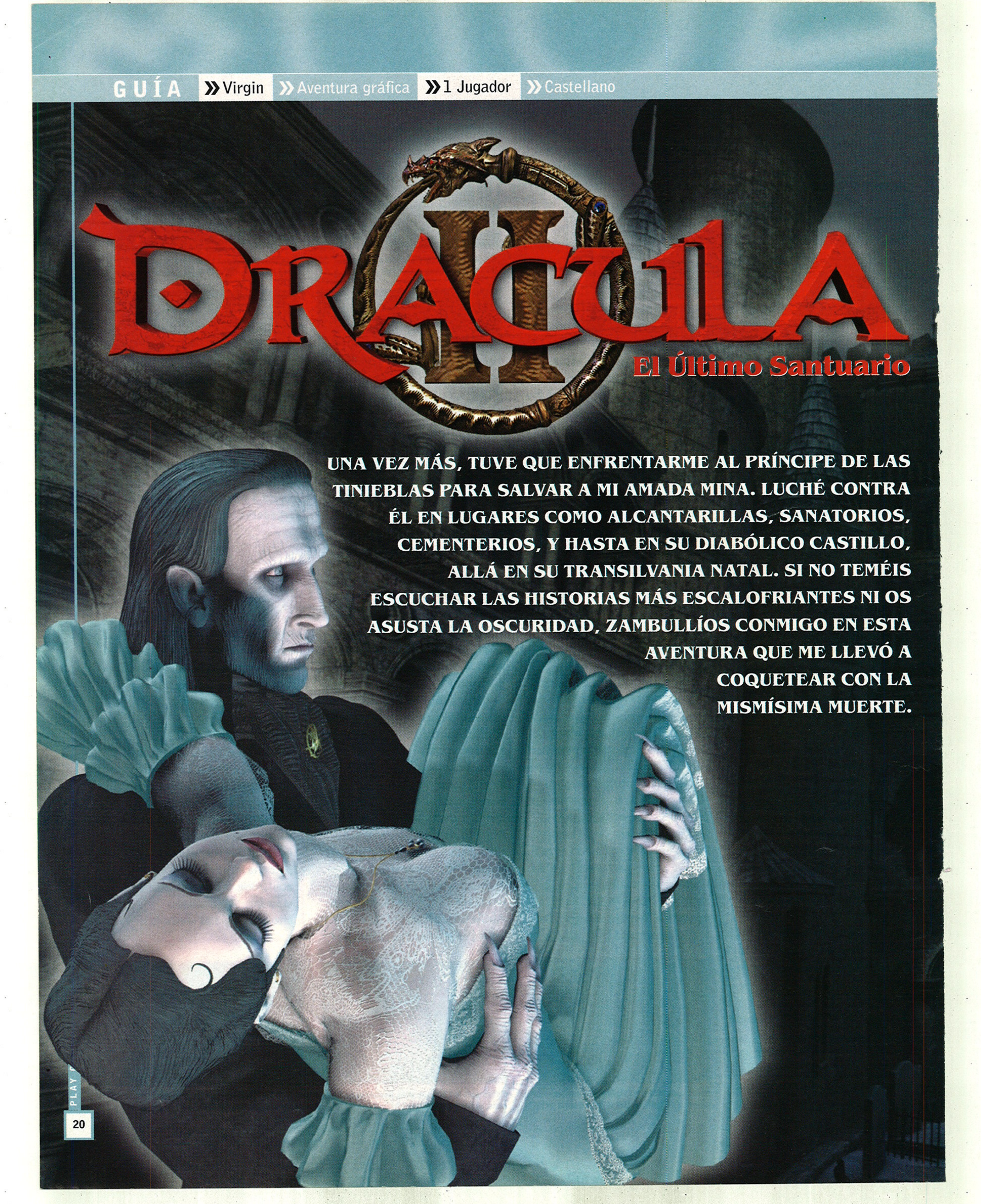
Ni en esta ocasión te librarás de las dichosas arañitas. Quizá la próxima vez.



Estos son los bichos más asquerosos de todo el juego. ¡Aaarrgghh!



Cuando tengas la manija, usa esa máquina para darle la forma adecuada.



UNA VEZ MÁS, TUVE QUE ENFRENTARME AL PRÍNCIPE DE LAS TINIEBLAS PARA SALVAR A MI AMADA MINA. LUCHÉ CONTRA ÉL EN LUGARES COMO ALCANTARILLAS, SANATORIOS, CEMENTERIOS, Y HASTA EN SU DIABÓLICO CASTILLO, ALLÁ EN SU TRANSILVANIA NATAL. SI NO TEMÉIS ESCUCHAR LAS HISTORIAS MÁS ESCALOFRIANTES NI OS ASUSTA LA OSCURIDAD, ZAMBULLÍOS CONMIGO EN ESTA AVENTURA QUE ME LLEVÓ A COQUETEAR CON LA MISMÍSIMA MUERTE.

MANSIÓN CARFAX (DISCO 1)

Di un paso hacia delante y giré a la derecha para dirigirme a los arbustos del fondo. Separé el **arbusto del muro** y encontré un **panel** con 4 dibujos y una **piedra** móvil en medio. La cogí y me di la vuelta. Antes de llegar a la casa giré a la derecha y junto a un árbol vi una **aceitera**, la cogí y continué más allá de la casa.

A mi derecha había una **piscina** vacía, me metí dentro y encontré otra **piedra**. Tras salir de la piscina, entré en la **casa** utilizando la **llave del inventario** en la cerradura y me vi en un recibidor espantoso, con ventanas selladas con tablas a través de las que se filtraba algo de luz. A mi izquierda había una puerta y un poco más allá, una **escalera**. Subí por ella y caminé por el pasillo hasta una puerta.

Entré en la habitación, me dirigí a un **pupitre** y registré los **cajones**, cogiendo todo lo que encontré. Me guardé una **brújula**, una **llave con una cobertura con código**, una **libreta de notas roja** y una **vela**. Cerré el cajón y justo detrás encontré un **baúl** rojo, de donde cogí el **telescopio** y el **candelabro**. En el **escritorio** con cajones del centro había unas **latas** que abrí para hacerme con una **moneda**, unas **partituras** y unas **cerillas**. Después, investigué el **cuadro pequeño** de la mansión que había sobre el escritorio, le di la vuelta y recogí un **papelito** de la parte posterior del marco.

A mi espalda, unos **biombos** daban sombra a una esquina de la sala. Fui allí y coloqué el **candelabro** sobre la mesa, **encendí la vela** y la puse en el candelabro. La luz me permitió ver lo que había a mi alrededor. Un brillo en la pared llamó mi atención: era una **llave colgada**. Tras hacerme con ella, salí de la zona de biombos y me acerqué a la puerta de mi izquierda.


En la cómoda de la derecha y en el baúl del fondo encontré objetos muy útiles.


Ésta libreta de notas roja fue una de mis mejores ayudas en la aventura.


La presencia de estos terribles vampiros me dejaba claro que estaba sobre la pista.

Utilicé la **llave** para abrirla y entré. Frente a mí había un **cadáver** en la pared. **Registré sus bolsillos** y encontré una **identificación** que me dio el nombre del caballero: **Pibody**. También tenía una **llave**. De pronto me sobresaltó un ruido tremendo, me giré a toda velocidad y me topé con una especie de **murciélago** enorme que me observaba amenazador. Fui a mi inventario, cargué mi **pistola** con las **balas** que tenía y **apunté a la cerradura** de la puerta que tenía a mi espalda para entrar en la sala siguiente. Avancé un paso y me giré. Vi una **cómoda** a la izquierda y la empujé hasta colocarla en medio de la puerta. El murciélago seguía detrás de la puerta. Arriba, en la pared, había una **ventana** por la que entraba algo de luz: si conseguía arrancar los tablones vencería al monstruo.

Me dirigí hacia la **chimenea**, cogí la **silla** que había enfrente y la arrastré hasta situarla bajo la ventana. Miré en la chimenea, cogí el **atizador** y di con otro **panel** cuadrado con otra **piedra**. Me subí a la silla para **golpear las tablas con el atizador**. Un torrente de luz llenó la sala, pero si el vampiro entraba no le daría directamente... En la otra esquina de la habitación había un par de **espejos**. Empujé uno hasta dejarlo **frente a la ventana** para que reflejara la luz directamente hacia la puerta. Aparté la **cómoda** y cuando el monstruo entró la luz del sol le fue desintegrando.

Cogí el otro espejo y salí por la puerta que destrozó el monstruo. En la habitación del cadáver había un segundo **vampiro**. A toda velocidad puse el **espejo** en medio de la estancia para reflejar la luz sobre él. Cuando desapareció, salí hacia el corredor principal donde me esperaba un tercer **vampiro** a mi derecha, y dos más abajo, en el hall.

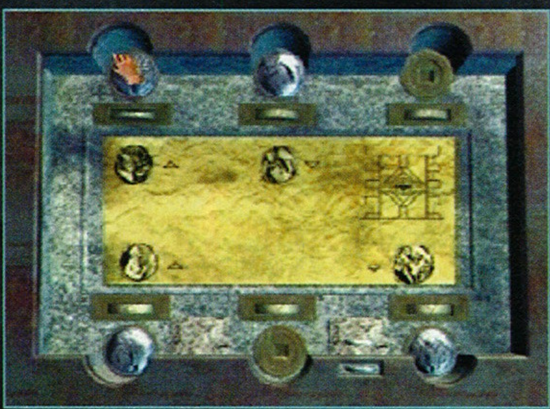
Corrí a mi izquierda hasta el fondo de saco que formaba el corredor y **salté sobre la lámpara de cristal** en el instante en que el gigantesco murciélago volaba hacia mí. La lámpara se balanceó, salpicando toda la estancia con rayos del sol que acabaron con él.

Me bajé de la lámpara como pude y me dirigí a la puerta que estaba algo oculta por la oscuridad, a la derecha de la escalera según descendía. Unos **tablones** me impedían atravesarla y los rompí con el **atizador**. Avancé y giré a mi derecha. Había unas **cajas** por el suelo, las revolví y encontré un **cortacadenas**. Volví a mover las cajas y encontré en la pared **la cuarta y última piedra**.

La otra puerta de la sala no se abría, así que volví al jardín, porque recordaba haber visto una **caja metálica junto a la piscina**. Corté la **cadena** que me impedía abrir la caja con mi **cortacadenas** y usé el **aceite de la aceitera** para suavizar las **bisagras**. Por fin pude ver un **mecanismo** con seis ranuras y ruedas que giraban. Probé con el **papel** que había tras el cuadro y encajaba, aunque se manchó de aceite dejando ver algo. **Eché más aceite** y se hizo visible un **modo de accionar el mecanismo**. Primero giré las ruedas para colocar los triángulos para que correspondieran con el dibujo del papel. Después, fui poniendo las piedras con dibujo en las ranuras correspondientes según el papel. El panel bajó un poco.

Volví a la casa, entré en la sala de la izquierda y fui a la puerta del fondo, que **ahora estaba abierta**. Al entrar llegué a una **alcantarilla**. Escogí el camino de la izquierda y seguí hasta llegar a una **escalera de mano** que me llevó a la **superficie**.


Tuve que encender una vela para poder descubrir en la oscuridad esa llave escondida a mis ojos.


Tras girar convenientemente las ruedas según el esquema del dibujo, coloqué las piedras en su sitio correcto.

OFICINA DE SEWARD

Aparecí en el patio principal de la **oficina del Doctor Seward**, llamé a la puerta y me abrió su **ayudante**. Tras charlar con él, me fijé en las tres puertas que tenía enfrente. Sólo podía entrar por la que estaba justo delante y dentro me esperaban el **Doctor Seward y Mina**.

Le pregunté al Doctor por el estado de sus investigaciones sobre el **Anillo del Dragón** y me dijo que ese anillo era lo único en éste mundo que podría destruir al Príncipe de las Tinieblas. Después le interrogué sobre la palabra **"Styx"**. Además de ser uno de los nombres de la Laguna Estigia, era el nombre de una **sala de cine** donde se proyectaban películas de terror, propiedad del Conde Drácula...

El Doctor Seward sometió a Mina a una **sesión de hipnosis**, que nos demostró que seguía en peligro. No quedaba más remedio que eliminar al vampiro de una vez por todas.


La llave inglesa me resultó muy necesaria.


El bueno del ayudante del Doctor Seward siempre estaba dispuesto a ayudar.

Una vez que hube recogido toda la información necesaria, me despedí y salí del cuarto, para dirigirme hacia la puerta que me llevaba de vuelta a las **alcantarillas**. Utilicé la **llave** que me había dado el Doctor Seward y entré.


Esta vez fue la última que estuvimos juntos mi prometida Mina, el Doctor Seward y yo. Si en ese momento hubiera sabido lo que nos avecinaba...

ALCANTARILLAS

Encontré varios pasillos. El túnel de mi derecha llevaba a una puerta cerrada, y el túnel frente a mi estaba bloqueado, así que cogí el otro túnel. Por el camino vi una **cuerda** que añadí a mi inventario y avancé hasta dar con un **dispositivo en la pared con una luz roja**.

Me giré y, a mi espalda, vi una **válvula**, la cogí y continué caminando en la misma dirección hasta que llegué a un punto en el que el camino se cortaba, pero al otro lado había una **escalera**.

Usé la **cuerda y la válvula** para bajar la escalera y avancé sobre ella para llegar al otro lado, donde vi una **caja de herramientas con una llave inglesa**. Regresé al dispositivo con una **luz roja**. Justo enfrente había una **válvula encajada** en una tubería que pude coger usando la **llave inglesa**.

Con la válvula en mi poder, regresé a la escalera tumbada. En mitad de la escalera, a la derecha, había un **hueco de engranaje** al que le faltaba una pieza igual que el macho de la válvula que acababa de coger. La introduje y la accioné girando.

Crucé de nuevo hasta el lado en el que se encontraba la caja de herramientas y **cogí la escalera** para colocarla en la esquina derecha. Bajé por la escalera, la cogí, pasé al otro lado del pequeño túnel y la volví a colocar para subir a la portezuela que me llevaría a la superficie. Arriba comprobé que la puerta estaba cerrada. Usando la pistola, **disparé a la portezuela** para que se abriera.


Seward y yo pensamos que una sesión de hipnosis ayudaría a Mina. Nunca pensamos que esto le podría llegar a afectar tanto.

CEMENTERIO

Nada más salir a la superficie comencé a andar en la misma dirección en la que me encontraba hasta que llegué a la **puerta del cementerio**. Era de noche y el cementerio estaba muy oscuro, por lo que dibujé un **plano** para orientarme, que podéis consultar más abajo.

Cuando llegué a la puerta giré a mi derecha y caminé hasta llegar a la esquina. Allí encontré una **escalera** sujeta con un seguro, lo abrí usando la **llave** y me llevé la escalera.

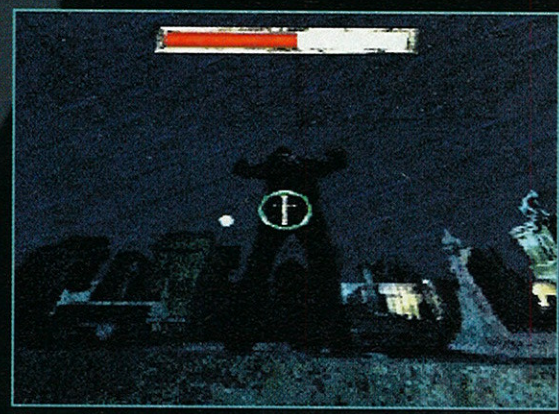
Regresé al **punto de partida** y, dejando atrás la puerta de salida, giré a mi derecha para llegar a una **construcción baja** con una puerta. Puse la **escalera** y ascendí por ella. Arriba encontré un **maletín** con un **crucifijo grande** y una **estaca de madera**. Al bajar, un **vampiro** me estaba esperando, así que saqué el **crucifijo grande** y se lo enseñé. El vampiro retrocedió y cayó al fondo de una tumba. Rápidamente, corrí hasta él y **le clavé la estaca** de madera en medio del corazón. El vampiro se estremeció e instantes después dejó de moverse. Le registré en busca de algo que me ayudara, y me hice con un **reloj** y con una **libreta de notas**.

De nuevo subí por la **escalera** a lo alto de la construcción para ver si desde ahí arriba podía ver algo que me sirviera de pista para encontrar al Conde Drácula. Comencé a hojear las notas del vampiro muerto y descubrí que si miraba exactamente a las seis de la mañana hacia el noroeste con el **telescopio** vería al Conde entrar en su guarida. Saqué el **reloj** y la **brújula**, y cuando dieron las **seis de la mañana**, miré hacia el noroeste con el telescopio y vi como el Conde entraba en el **mausoleo** del **cruce de caminos** del cementerio, pulsando un botón de una estatua.

Me bajé de la construcción y dirigí mis pasos hacia el mausoleo. Al llegar, investigué la **estatua** que había accionado Drácula y descubrí que uno de sus **ojos era un botón**. Lo pulsé, pero **perdí el sentido** y caí al suelo. Al día siguiente desperté en el mismo sitio, así que caminé como pude hacia la puerta.

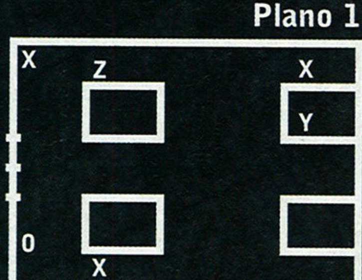


El conde Drácula me había reservado una sorpresa en el interior del cementerio: menos mal que tenía la estaca.



Me serví de la cruz que acababa de encontrar para enfrentarme a uno de los engendros de Drácula y conseguí vencerle.

Plano 1



X- Cabezas (estatuas de)
Y- Mausoleo
O- Carta de Hopkins
Z- Escalera



Entonces, gracias al telescopio descubrí el escondite del vampiro.



Cuando intenté entrar en el mausoleo, algo cobró vida allí.



Un pitido penetrante me devoraba el cerebro. Perdí el sentido.

SANATORIO

Entré en la oficina del Doctor Seward y me dirigí al **escritorio** de la izquierda. Abrí un **cajón** y me hice con el **estetoscopio**. Después fui hacia la **chimenea**. Examiné el **cuadro** que había sobre la repisa y descubrí que tras él había una **caja fuerte** con cuatro ruedas y diez números en cada una. Usando el **estetoscopio** junto a cada rueda, oía un "clack" al girarlas, descubriendo de esta manera la combinación. No tardé en abrir la caja fuerte y me hice con un **informe** acerca de Hopkins, el ayudante del Conde Drácula, donde descubrí que le encantaba comer bichos. También cogí una **llave** y todos los objetos de un **maletín**: una **botella**, un **cuaderno de notas verde**, una **foto** y un **cilindro**. Además, me guardé el objeto más valioso: el **Anillo del Dragón**.

Me di la vuelta y detrás de mí encontré las tres sillas en las que estuvimos hablando el Doctor Seward, Mina y yo hace poco. Un brillo en el suelo junto a la **silla de la izquierda** llamó mi atención. Me acerqué hasta allí y encontré el **anillo de compromiso** de Mina en el suelo. Lo recogí y salí de la oficina. Avancé y entré en la puerta de la derecha, que me llevó a los **sótanos del sanatorio**, un tétrico lugar donde resonaban gritos y carcajadas histéricas. »



El cuadro ocultaba una caja fuerte, que abrí con ayuda del estetoscopio.



Aún hoy sigo oyendo los terribles alaridos de aquel espantoso sótano.

» Bajé las escaleras y me dirigí hacia la mesa del centro de la sala. Allí había una taza de café con un **terrón de azúcar**. Una **mosca** revoloteaba por la estancia, así que cogí el **terrón** de azúcar y lo introduje en la **caja de cerillas** de mi inventario. Puse la caja abierta en medio de la mesa con el terrón de azúcar a la vista. Esperé a que **la mosca se posara sobre el terrón** y cerré la caja de cerillas.

Me encaminé hacia el **pasillo de las celdas**. Subí las escaleras y me paré en la **celda del centro**. Abrí la **mirilla** y comprobé que era la celda de **Hopkins**. Continué hasta la **puerta del final** del pasillo. Entré y comprobé que el pobre **ayudante del Doctor** había sido mordido por Drácula y amenazaba con matarme. Saqué el **crucifijo** de mi inventario y se lo puse delante. De inmediato se desplomó sobre la silla. Me acerqué a él y volví a utilizar mi **crucifijo** sobre su cabeza. Luego le registré y hallé una **llave** en su chaqueta. Regresé a la mesa donde había cazado la mosca, porque allí había un **cajón** que no había podido abrir. Utilicé la **llave** del ayudante y cogí una **jeringuilla**.



La confianza que deposité en Hopkins dándole el Anillo del Dragón fue definitiva para que él también confiara en mí.



En medio de todo el embrollo, unas amenazas por teléfono me asustaron un poco más si cabía en aquel momento.

Regresé con el ayudante y le **inyecté** parte del contenido de la jeringuilla en el brazo. Después abrí el **escritorio** de mi izquierda y vi un **sistema para calentar líquidos**. Vacié en él el contenido de la **botella** del inventario y lo que quedaba de la **jeringuilla**, y coloqué la botella en la salida del recipiente. Debajo había un **mechero** para calentar líquidos. Para calentar la mezcla pulsé dos veces en el **"+"** y cuando la temperatura del termómetro llegó a los **35 grados** pulse la marca **"-"**. Esperé unos segundos a que la **solución** saliera por el tubo, recogí la **botella** y salí.

Entré a la celda de **Hopkins** usando la **llave** en la cerradura. En mi inventario **mezclé la solución con la pistola**, obteniendo **balas capaces de matar a un vampiro**. Me acerqué a Hopkins y le obsequié una deliciosa **mosca** dentro de la caja de cerillas.

La degustó con placer y una vez satisfecho abrió los oídos agradecido. Le hablé del serio peligro que corría Mina en manos del Conde Drácula. Él se negó a traicionar a su señor, pero quería salvar a Mina. Como prueba, me pidió el **Anillo del Dragón**: se lo di. Él me dio sus **gafas**, con las que podía descubrir tanto a vampiros como rastros, huellas o escrituras vampíricas invisibles al ojo humano.

En ese momento sonó el **teléfono** en la oficina del Doctor. Abandoné a Hopkins, subí las escaleras y entré en la oficina. Me dirigí al teléfono de la mesa de mi izquierda y lo cogí por delante de la mesa. Una voz ronca y tenebrosa me amenazó de muerte. Volví a bajar las **escaleras del sótano** y entré en la sala del fondo del pasillo. Comprobé que el **vampiro** que fuera el ayudante de Doctor había desaparecido. Inspeccioné la celda y descubrí una **trampilla** en el suelo. La abrí y me deslicé por ella.

ALCANTARILLAS II

Seguí el camino no bloqueado y continué hasta una encrucijada. Me puse las **gafas de Hopkins** y descubrí unas pisadas en el túnel de la derecha, que seguí hasta llegar a un **puente con un panel**. Lo investigué y después accioné la **palanca**. De pronto, el **ayudante del Doctor** apareció con muy malas intenciones. Me puse las **gafas** para ver bien su **corazón**, saqué la **pistola** de mi inventario y le disparé.

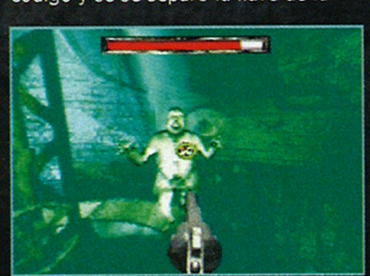
Retrocedí hasta encontrar una **puerta con panel** que inspeccioné y abrí fácilmente. Dentro había una **ranura** en la que podía entrar una llave. Utilicé la **llave con cobertura** con código en la cerradura. Salieron unos **números** en un **marcador** mecánico. El marcador tenía seis casillas, una por número, pero sólo salieron cuatro dígitos, de modo que algunas casillas quedaron en blanco, de esta manera: **"2__134"**.

Cogí la **llave con cobertura** con código y se se separó la llave de la cobertura. En el inventario **mezclé la llave** sin cobertura con la **libreta de notas roja**. Coloqué a mano la llave sobre la marca del círculo con una cruz debajo. Entonces me puse las **gafas** para poder ver alguna escritura vampírica. Unos números aparecieron en la otra página, que eran visibles a través de los **seis agujeros de la llave**. Apunté los números (en el caso de que en un mismo agujero hubiera dos números, elegí el interior) y encima de éstos escribí después los seis números de las casillas (dejando el hueco en los casos en los que no había número alguno en la casilla). Me quedo algo así:

2 - - 1 3 4
5 1 0 3 8 2

Inspeccioné la cobertura con código de la llave y descubrí un código de cuatro dígitos, los mismos que tenía la primera combinación... ¡Claro! La primera combinación me hablaba del orden que había de seguir en la colocación de los números de la segunda combinación. Las casillas que quedaban desiertas anulaban los números de la combinación de la llave. Así me quedaba la siguiente combinación: **"3582"**. La introduje en las casillas de la cobertura y metí la llave dentro de la cobertura. Usé la llave con cobertura en la cerradura de la puerta de al lado y, antes de entrar, volví a guardármela.

Gracias a las gafas de Hopkins descubrí aquellas huellas vampíricas.



No me resultó fácil acabar con el ayudante del Doctor, convertido en vampiro.



Al fin descubrí el imprescindible código de la llave con cobertura.

ESCONDITE DE DRÁCULA

Estaba dentro del **cine "Styx"**, concretamente en una sala de proyección elegantemente decorada. Un corredor delimitaba toda la sala a modo de balconada hacia el patio de butacas. En el fondo del patio había un **proyector** y, junto a él, una figura humana inerte. Como bien dijo Mina, esta sala pertenecía a Drácula.

Caminé hasta el proyector, junto a él había una aterradora **estatua del Conde**. Inspeccioné el proyector y descubrí una **ranura** en un lado. Cogí la **moneda** del inventario y la introduje por la ranura del proyector. De pronto vi unas imágenes reflejadas en la pantalla en las que se podía ver como el Conde Drácula llevaba a Mina en brazos escaleras arriba. Acabada la proyección, me dirigí hacia el **órgano** de la izquierda de la pantalla. Lo observé y recordé que antes había encontrado unas **partituras**. Las deposité sobre el atril del órgano y empezó a sonar un ruido infernal. Creo que perdí el sentido...

Me desperté en una lujosa cama y frente a mí, de pie, esperaba el **Conde Drácula**, quien abandonó la habitación. En su lugar entró Hopkins, reafirmando su promesa de intentar salvar a Mina. Una vez se hubo ido, rebusqué **debajo de la cama** hasta encontrar mi **pistola**.

Salí de la habitación y me encontré con un **vampiro**. Me puse las **gafas** para verle el corazón. Apunté y disparé. El Conde me había mentido, no me encontraba en su escondite de Transilvania, sino en una especie de estudio cinematográfico con decorados y estatuas de cartón piedra. Continué y vi el **ascensor** en marcha. No me lo podía creer. Era el propio **Doctor Seward** el que subía vampirizado en el ascensor...

Giré a la izquierda, subí la escalera y llegué hasta un **panel**. Lo abrí y accioné la **palanca** que ocultaba. En ese momento me atacó una **estatua de Drácula** (quizá era la misma que vi en el "Styx"). Rápidamente, corrí hacia la derecha y le **arranqué una espada** a la estatua del dragón. Me acerqué a la estatua del Conde y le asesté un golpe en el cuello, sin llegar a romperla. Vi una **cuerda** de contrapeso junto a mí, así que le asesté otro mandoble y subí a toda velocidad. Arriba encontré una **cuerda con un gancho** para escalar y una **manivela**. Me di la vuelta y vi una **escala de mano**. Subí por ella, y llegué hasta un **panel**. Lo examiné y descubrí que tenía un **hueco** en el que encajaba la **manivela**. Tras colocarla, me volví y descubrí unas **cuerdas** que sujetaban una **viga**. Abajo vi como el robot del Conde Drácula abría el ascensor con una **pequeña llave que salía de su dedo**. Seleccioné de nuevo la **espada** y la usé sobre las **cuerdas**, que se partieron y dejaron caer la viga, de modo que pude escalar por ella. Me introduje en el **conducto de ventilación**. Me arrastré hasta que descubrí un **ventilador** que giraba. Continué y giré a la izquierda. Llegué a una **rejilla con una llave** y la cogí.



Un terrible Doctor Seward vampirizado por Drácula, clavó sus ojos en mí instantes antes de salvarme la vida...

Regresé, pero esta vez fui por el otro camino de conducto, encontrándome con una **rejilla cerrada**. Usé la **llave** que acababa de recoger para abrirla. Abajo se encontraba el robot de Drácula. Sin pensarlo un momento, le lancé la **cuerda con un gancho** y le cacé. Lo elevé para después dejarlo caer sobre el suelo. Se destrozó. Bajé del conducto de ventilación y examiné el **pecho del robot**, cogiendo una **pieza metálica en forma de "U"**. También inspeccioné su muñeca, la agarré y **giré la mano** que se desprendió. Después apreté la muñeca y la llave salió del dedo.

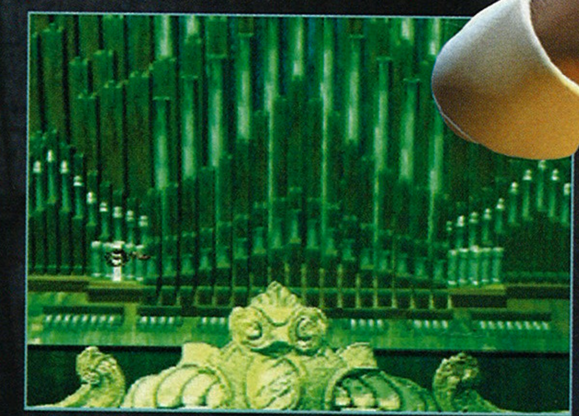
Una vez con la **llave del ascensor** en mi poder me dirigí hasta el elevador. Inspeccioné el panel y descubrí una ranura de cuatro aspas. Usé la llave del ascensor.

Aparecí en la sala de proyecciones del "Styx". Bajé a la zona central y descubrí al agonizante Doctor Seward, que me contó como salir de allí: debía llegar al **órgano** y ponerme las **gafas para ver un botón** que debería pulsar.

El Doctor me pidió **la pistola** para destruir el lugar una vez hubiera salido yo. Accedí y salí de la guarida siguiendo las indicaciones del Doctor. Instantes después estalló todo.



Sumergido en desentrañar los secretos del escondite de Drácula no me di cuenta de la sombra que me acechaba por detrás.



Salí del Styx a través del pasadizo del órgano, dejando atrás al heroico Doctor Seward.

MANSIÓN CARFAX II

Recorrí el camino hasta el **bote** y monté en él hasta llegar a una puerta con un **panel**. Lo investigué y descubrí que tenía el mismo sistema que el panel de la llave con una cobertura. La única diferencia era que debía poner la llave, sin la cobertura, en la marca de un **círculo con una cruz encima** (antes era en un círculo con cruz debajo). En cualquier caso, el código que tuve que introducir en la cobertura fue: **"8462"**.

El Príncipe de las Tinieblas me había cerrado la salida. Debía encontrar una ruta de escape alternativa si quería evitar que pudiera llevar a cabo sus infames planes.

Entré en la sala siguiente y giré a la derecha para salir por la otra puerta, recogiendo **tres cajas de madera** que había a la derecha de la puerta de salida. Llegué al **Hall de la Mansión Carfax**. A mi izquierda, bajo el lateral de la escalera, **dejé las tres cajas** de madera y recogí de ellas un **hacha**, un **martillo** y unas **tijeras**. Después subí por las escaleras hasta la sala en la que estuve la primera vez. Fui tras los **biombos** a recuperar la **vela** que había dejado sobre el candelabro y luego fui a la **mesa** de la izquierda de la puerta y la destrocé con ayuda del **martillo**. **Recogí los restos** y me dirigí a la habitación contigua, corté las **cortinas** con las **tijeras** y me las guardé. Más tarde, bajé al **sótano** donde encontré las tres cajas. con el **hacha destrocé el ataúd** y cogí las **maderas** resultantes. **Deposité los restos** en las **cajas** de la escalera. Puse la **cortina** en la caja de arriba, los **restos de la mesa** en la caja de la derecha y los del **ataúd** en la de la izquierda. **Prendí fuego** a todo con **la vela**, que encendí con las **cerillas**.

De pronto, **apareció Drácula** de la nada y me dejó **atrapado** por el fuego en la habitación del ataúd. Miré a la puerta de enfrente, y me fijé en que había un **hueco** a la izquierda. Investigué y encontré una **llave**. La utilicé y la puerta se abrió. Pasé al otro lado y bajé las **escaleras**, giré a mi derecha y encontré una **válvula**. La giré y **me tiré al agua**.

De frente había un **hueco** al que no podía llegar. Me sumergí varias veces y descubrí **dos túneles cerrados**. Me sumergí muchas veces para investigar el fondo y por fin encontré, junto al túnel de la izquierda, unas **cajas**. Las levanté y dejé a la vista una **válvula**. La giré y el **nivel del agua subió**. Entonces me metí por el agujero y aparecí en las **alcantarillas**. Continué hasta que llegué a una salida que me resultó más que familiar.

SANATORIO II

Directamente, **bajé al sótano**. Entré en la sala del fondo, donde encontré al ayudante del Doctor. En la sala vi un **armario** con dos puertas y dentro **un artefacto misterioso**. Leí la **nota del Doctor** y descubrí que era un artefacto para luchar contra los vampiros, al que **le faltaba un componente vampírico**.

El Doctor había desarmado por completo la máquina antes de morir. Lo primero que coloqué, en la parte de arriba, fue la **pieza grande con forma de "U"**. La miré de cerca y **pulsé dos veces en la marca "-"**. Lo siguiente que coloqué fue la **pieza con forma de jeringuilla** justo en el centro de la pieza anterior y con la **aguja para abajo**. Las investigué y **puse el marcador en el número "4"**. Después coloqué las otras dos partes y las examiné también. **Puse el marcador en el "7"**.

Volví y **quité la parte superior con forma de estrella** de la primera pieza que coloqué, sustituyéndola por la **pieza metálica** con forma de "U". **Cerré la portezuela** del artefacto del Doctor y cogí el **mango**. Después, **bajé a las alcantarillas** y encontré el camino bloqueado por **ratas**: me dispuse a estrenar el artefacto. Lo **combiné** en mi inventario **con el mango** y presioné el **botón de la izquierda**. Apunté a las ratas y accioné el botón una vez. Después **regresé al artefacto** del Doctor y vi que el **marcador de la izquierda** estaba situado en **"7"**, así que puse el **marcador de la derecha en el "7"** también y **pulsé el botón de la derecha**. **Apunté a las ratas**, las cuales volaron, despejando el camino.

Continué hasta la **encrucijada** en la que antes había visto unas huellas vampíricas; seguí por ahí hasta un **puente**, lo crucé y llegué a un **panel** con una cerradura. Utilicé la **llave** en la cerradura y el **puente giró** hasta otra hendidura. Me metí por ella y llegué a una **escalera rota**. Detrás de mí había unos **tablones** que dispuse a modo de **puente** para poder pasar. Llegué al otro lado y **subí hasta la salida**.



Una vez más tuve que resolver el puzzle de la llave con cobertura para averiguar el código de acceso.


La reconstrucción de la máquina mata-vampiros del Doctor me dio más de un quebradero de cabeza...

CEMENTERIO II

Otra vez aquí. Me dirigí al mausoleo y pulsé el ojo de la estatua. Avancé hasta la puerta, pero tres estatuas con cabeza de animales me impedían entrar. Me armé con el artefacto del Doctor y busqué por todo el cementerio.

Partiendo desde la puerta del cementerio encontré una cabeza en cada una de las dos esquinas opuestas a la puerta principal, y la tercera estaba en el mismo cuerpo que el mausoleo pero doblando la esquina hacia fuera. Las cabezas eran imperceptibles, por eso tuve que usar el artefacto del Doctor, empleando la mirilla para localizarlas.

Las cabezas se marcaban por medio de una luz verde que se encendía en el artefacto en cuanto las apuntaba. El modo de destruirlas era igual que con las ratas. Accionaba el artefacto con la manivela y pulsaba el botón izquierdo. Apuntaba a la cabeza y accionaba el botón. Volvía a accionar el artefacto del doctor por medio de la manivela y comprobaba que el marcador de la izquierda se había movido, así que colocaba el marcador de la derecha igual que el de la izquierda y pulsaba el botón de la derecha. Ya sólo tenía que apuntar de nuevo a la cabeza y disparar. Repetí esta operación con las tres cabezas.

Después me dirigí a la pared de la izquierda de la puerta principal, según se mira, para descubrir que, tras una placa de agradecimiento a un tal Bram Stoker, estaba escondido el Anillo del Dragón que le había entregado a Hopkins y una nota suya con la combinación para entrar en la guarida de Drácula.

Asustado, me dirigí al mausoleo y entré sin problemas. Encontré una tumba, a cuyo pies había un extraño bajorrelieve con una cabeza espantosa y cuatro marcadores, uno en cada esquina. Supuse que tendría que entrar en la tumba, así que miré la nota de Hopkins y puse los números que me indicaban:

9 2
7 8

Entré en la tumba y el mismo Conde Drácula salió a mi encuentro, encerrándome en una jaula para llevarse a Mina a Transilvania.



Por la libreta roja supe que debía utilizar la máquina contra las cabezas.



Sólo podía descubrir las cabezas con ayuda de la máquina.



Cuando Drácula me descubrió me encerró en una terrible celda.

MINA DE TRANSILVANIA (DISCO 2)

Mi aventura en Transilvania comenzó en el interior de una mina. Bajé las escaleras hasta que llegué a una puerta cerrada con una cerradura, la cual inspeccioné. Había una cara con la boca abierta y un signo que representaba un círculo mitad negro y mitad blanco. Fui a mi inventario y miré en la libreta roja de notas. Con las gafas de Hopkins vi muchos círculos blancos y negros rodeando la figura de la cara con la boca abierta, cada una con una letra que iba de la "A" a la "G". Busqué la figura exacta de la cerradura y vi la letra con que estaba subtitulada. Después busqué la letra en el código de la página de al lado. Escribí los cuatro dígitos que había tras la letra precisa y los introduje en las cuatro esquinas del panel-cerradura, formando un círculo desde la izquierda arriba a la derecha y de ahí hacia abajo. El código que introduje fue: 9, 4, 2, 6. Atravesé la puerta y continué por el pasillo.

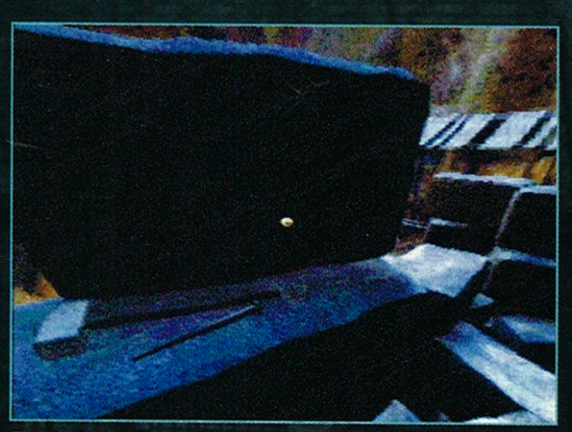
Encontré una caja en el suelo a la derecha y miré dentro. Cogí la pala y la palanca. Volví y bajé las escaleras. Llegué a un cuarto con un montón de rocas de frente. Escalé con cuidado por ellas y encontré unas herramientas. Desde arriba descubrí un escritorio. Bajé del montón de piedras y me dirigí al escritorio.

Miré el cajón y estaba cerrado, pero usé las herramientas para abrirlo y cogí el rollo de alambre. Entonces me di cuenta de que el cajón tenía un doble fondo. Volví a servirme de las herramientas y lo abrí un poco más para encontrar una llave pequeña. Junto al escritorio se apilaban unas cajas. Miré la cerradura y usé la llave pequeña para hacerme con dinamita.

Al otro lado de la habitación, tirada en el suelo, había una gran piedra a los pies del montón. La moví con la palanca y encontré un alambre. Tiré de él y descubrí un detonador.

Regresé hasta donde encontré la pala y la palanca. Allí había una enorme cara de piedra bloqueando el camino. La inspeccioné y descubrí que era muy débil en la zona de la boca, así que puse la dinamita dentro de la boca. Conecté el alambre y lo extendí a lo largo del túnel hasta doblar una esquina. Al final del alambre conecté el detonador. Al pulsarlo, la dinamita explotó.

Giré la esquina y rebuscando por el suelo encontré un diamante que se desprendió del ojo de la cara de piedra. Pasé por el hueco que había dejado la cabeza de piedra.



Tras las rocas encontré unas herramientas que luego me fueron imprescindibles para abrir un cajón secreto.



La mina y sus montones de rocas guardaban más secretos de lo que a primera vista parecía.

CELDAS

Caminé a lo largo del pasillo hasta la **estatua de una cara** a la que le faltaba uno de sus ojos. Le coloqué el **diamante** y entré. Rodeando un **foso profundo** y redondo había una hilera circular de **celdas** llenas de esqueletos. **Di exactamente 10 pasos** hasta que llegué a una **reja con algunos barrotes rotos**. Entré por el hueco, examiné el **esqueleto** del suelo y utilicé la **pala**. Debajo encontré **una nota y una calavera**. Salí al corredor por donde había entrado y volví **cuatro pasos**. Giré a la izquierda y me metí en el **túnel**.

Llegué a una puerta a mi derecha. Inspeccioné el **cajón** y encontré una **medalla**. De encima de la **mesa** cogí una **ballesta** y una **vela**; y de la **estantería**, unas **flechas**. Salí del cuartito y frente a la puerta encontré un punto factible de hacer algo. Basándome en el **dibujo** que tenía en el papel fui al inventario y encendí la **vela** con las **cerillas** y **junté la medalla con el hueso**. Siguiendo el dibujo, coloqué la **calavera** en el suelo y la vela encendida detrás de la calavera. La luz de la vela creó un rayo que pasó a través de la medalla. Conseguí pasar y llegué a unas **escaleras**. Cuando iba a bajar oí algo por encima de mi cabeza y miré hacia arriba. Un **monstruo** espantoso me acechaba.

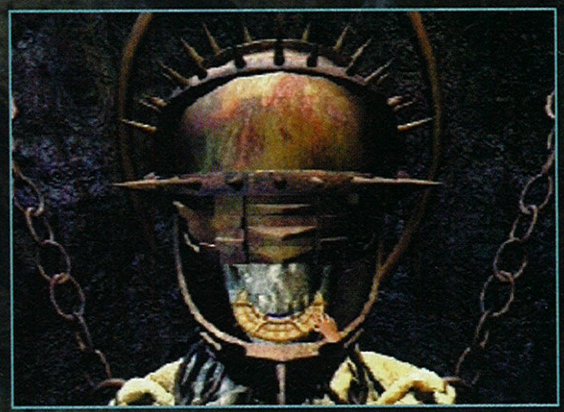
Rápidamente cargué mi **ballesta** con las flechas y las mojé con la **solución de la botella**. Disparé al monstruo y acabé con él. Bajé las escaleras y encontré un **cadáver** colgado dentro de una jaula. Miré su cabeza, **abrí la máscara** y encontré uno de los objetos más importantes de la aventura: la **Piedra Radoo**. Continué y llegué a unas escaleras.



Nunca había visto un lugar tan tétrico como aquellas celdas.



Después de entrar por lo barrotes rotos, cavé debajo del esqueleto y localicé un papel muy revelador.



Tras abrir la máscara del cadáver, encontré la Piedra Radoo, que me dio muchas esperanzas de vencer al vampiro.

CEMENTERIO DE TRANSILVANIA

Salí a la noche por el interior de una tumba. Me encontraba en un **pequeño cementerio**. Fui a las puertas del cementerio y giré a la derecha para entrar en un pequeño **recinto con tumbas**. Me llamó la atención un **osario con una reja que se abría**. Dentro encontré un **papel** que me advertía del peligro en el que me encontraba y me instaba a abandonar el cementerio. También hablaba de una **pintura de San Jorge** con un gran poder, y advertía del terrible destino de la Humanidad si esa pintura sufría algún daño.

Había visto algo parecido en la **lápida a la izquierda** de la tumba por la que había llegado. Fui hasta allí y comprobé que en la lápida había una pintura en color de San Jorge a la que le **faltaba un trozo**. Regresé al osario, inspeccioné la lápida de mi derecha y cogí una **mano con una cruz de piedra**. Junto a un muro encontré un **grupo de velas dispuestas en círculo**. Cavé con la **pala** en la tierra que había en el centro del círculo de velas. Cogí el **trozo de pintura** de San Jorge.

Fui a la lápida de la pintura y **coloqué el trozo de pintura**. Caminé hacia la tumba de la que había salido y noté algo. Desde ahí miré hacia el **árbol** que había junto a la puerta de salida y saqué las **gafas de Hopkins**: una bruma luminosa flotaba por todos lados. Seleccioné la **mano con una cruz** y se la mostré a la presencia que lo invadía todo. De pronto, igual que llegó se fue, sin dejar rastro alguno. Me dirigí después a la **reja** que se encontraba frente a la tumba de la **pintura de San Jorge** y la abrí. Dentro, en la oscuridad, encontré otra salida.



En el ambiente había algo maligno contra lo que luchar, pero no lo descubrí hasta que usé, más adelante, las gafas de Hopkins.



Después de encontrar el trozo de pintura, volví a la tumba y la coloqué: el cuadro de San Jorge volvía a estar entero.



En medio de la oscuridad me resultó difícil encontrar aquella salida.

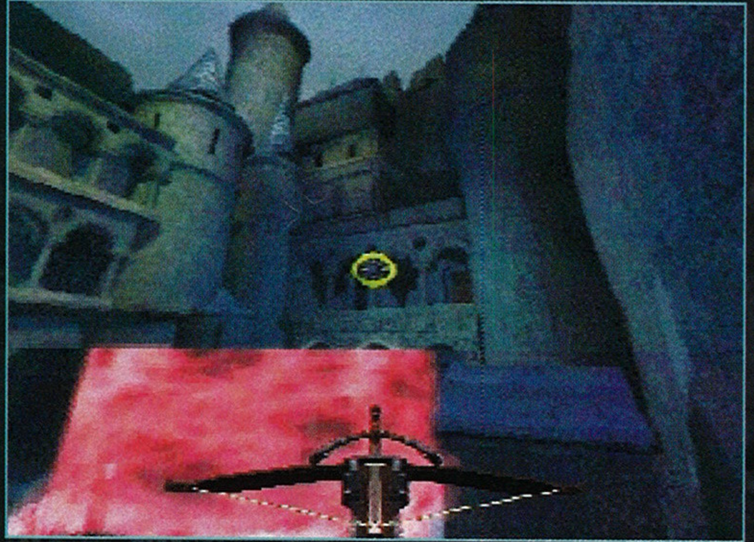
CASTILLO DE DRÁCULA

Me encontraba en el patio del castillo de Drácula. Pasé al otro lado y me metí por la puerta del fondo a la izquierda. Bajé la escalera y al ver a la vieja dama le imploré ayuda. Del inventario saqué la nota de las celdas y le pregunté qué podía significar. También le mostré la Piedra Radoo y el Anillo del Dragón. Me dijo que con todo ello unido tendría alguna opción de vencer a Drácula. Ella uniría el Anillo y la Piedra, pero cuando inició el conjuro, un cuchillo le atravesó el corazón. La vampiresa que lo había lanzando, robó el Anillo. Antes de morir, la dama me entregó su Anillo Mágico. Salí al patio y giré a la derecha para subir unas escaleras junto al muro. Era mi única opción, ya que la ladrona lanzó un conjuro en el centro del patio creando un círculo de ultramateria que me impedía el paso.

Al llegar a la puerta, examiné el picaporte. Usé las gafas y pude abrir la puerta con el Anillo Mágico. Fui al fondo del pasillo y me hice con la cuerda con gancho. Salí al patio y, desde el otro lado de la puerta, sin bajar las escaleras, busqué un punto en la balaustrada de enfrente donde asir el gancho. En el inventario cargué la ballesta con el gancho y la cuerda. Disparé el gancho a un punto determinado al otro lado del patio y crucé colgado de la cuerda.

Una vez en el balcón del segundo piso, entré por la puerta y llegué a una sala con estanterías de libros. Caminé hasta el fondo de la sala y en el escritorio encontré un tablero de ajedrez de papel. Había también un lugar escondido que forcé con la barra y donde encontré un papel con figuras pintadas. Fui a la pared tapizada de verde entre las librerías, la inspeccioné y levanté el tapizado. Había un panel con ocho figuras dispuestas en círculo. Usé el papel con figuras que acababa de encontrar. Saqué la nota con dos agujeritos del inventario y la puse en distintos puntos del papel, de modo que en algunos momentos se veía una figura (o una parte) en un agujero y un número en el otro. Pulsé los botones del panel con las figuras que tenían. Primero pulsé la figura de la derecha del todo (en el centro del círculo a la derecha), después pulsé la de arriba del todo. La siguiente fue la de abajo del todo y por último pulsé la de debajo de la primera que activé.

Me hice con la llave con forma de cruz y salí de nuevo al balcón. Me deslicé por la cuerda y me dejé caer en el centro del círculo. Me dirigí a la tumba de mi izquierda y la abrí con la palanca para encontrar un cadáver con un medallón. Me giré y busqué el punto exacto en el que la vampiresa había realizado su conjuro.



Disparé la cuerda con gancho con la ballesta hasta la balconada del otro lado del patio, para poder cruzar sobre la antimateria.



El patio del castillo era un cementerio espantoso.

Cuando lo hallé, me puse las gafas y en mi inventario junté el medallón de la tumba y la llave con forma de cruz. Hubo una gran explosión y se anuló el hechizo de la vampiresa.

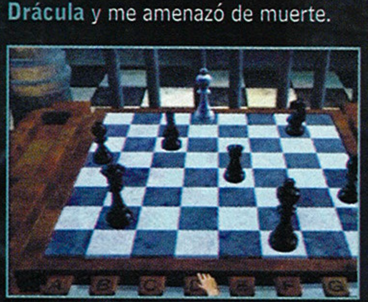
Corrí hacia la puerta que había bajo el balcón y subí hasta él. Entré en la habitación de antes y llegué hasta la puerta a mi derecha. Examiné la cerradura con las gafas y usé la llave con forma de cruz para abrirla. En el centro de la sala había una mesa con un tablero de ajedrez. Puse bajo éste el tablero de ajedrez de papel y recordé que en la libreta de notas roja había un tablero de ajedrez en la primera página. Usé las gafas sobre ella y me ayudé de la disposición de las piezas de la libreta para hallar la combinación:

F P H E A C G D

Las fichas del tablero de madera se movieron y pude oír cómo se hacían marcas en el tablero de ajedrez de papel. Lo cogí y salí de la habitación.

Giré a la derecha y al bajar las escaleras me encontré frente a un suelo de baldosas blancas y negras a modo de tablero de ajedrez. Decidí pisar solo las baldosas marcadas en el papel (ver Esquema 1).

Todo el suelo se derrumbó, menos las cuatro baldosas centrales en las que yo estaba. Apareció Drácula y me amenazó de muerte.



En el tablero de ajedrez del segundo piso estaba la clave del suelo de baldosas.



Drácula envió a las vampiresas a matar a la vieja dama.

Frente a mí había una puerta. Saqué el telescopio de mi inventario y me puse las gafas. Di un salto para llegar donde se encontraba la puerta y usé para abrirla el Anillo Mágico.

Más adelante encontré otra puerta con cerradura, así que usé las gafas y la llave con forma de cruz para entrar en la sala de un funicular. Pulsé el botón de mi derecha, me dirigí a la pared de la izquierda y accioné la palanca. Fui a la plataforma que apareció, accioné el interruptor del lado opuesto y entré en el funicular. Dentro había una palanca y un botón rojo. Accioné primero la palanca y luego el botón. El funicular se puso en marcha. Al llegar al final de mi viaje salí y me encontré con Hopkins, que estaba dispuesto a ayudarme a matar a Drácula y se ofreció a llevarme hasta su "último santuario". En ese momento, un servidor del Conde le lanzó un cuchillo al corazón y Hopkins murió. Antes de expirar, me entregó la llave del santuario.

Volví a entrar en el funicular. Cogí una escalera y la coloqué en la pared de enfrente. Subí y abrí la portezuela de emergencia del techo. Me arrastré por el techo y lo escudriñé a fondo hasta que encontré una puerta oculta por la mugre y la oscuridad. Pasé a través de ella.

Esquema 1



Pisé exactamente en las baldosas arriba indicadas y en el mismo orden numérico que he marcado.

TEJADO DEL CASTILLO

Llegué a lo alto de una **almena** del castillo. De pronto unos hombres, capitaneados por el asesino de Hopkins, bajaron las escaleras del otro lado de la almena. Era evidente que corrían a dar aviso de mi llegada al Conde.

Corrí hacia la **escalera** por la que huían al otro lado de la almena. Allí había una **cabeza gigante de piedra**, seguramente desprendida de alguna estatua. Utilicé la **palanca** e hice que la cabeza rodara escaleras abajo. Bajé un poco las escaleras y entré en el **cuarto de guardia**. Había un **cañón** que apuntaba al cuarto de guardia de enfrente, donde se escondía el asesino de Hopkins.

Cogí el **cubo** y subí de nuevo las escaleras. En medio de ella encontré una **viga de madera**. La cogí también. Una vez arriba, me dirigí hacia mi derecha para inspeccionar un **agujero** que había visto al perseguir a los sirvientes del vampiro. Llegué hasta el derrumbamiento. Utilicé la viga de madera para pasar al otro lado del hueco. Registré el cañón y cogí la **bala de cañón**. Regresé al otro lado del hueco y bajé a la estancia inferior que se dejaba ver a través del derrumbamiento. Rebusqué entre unas piedras que había en el suelo y encontré una **bandera** y unas **astillas de madera**. Volví a subir al tejado y recogí la **viga de madera**.

Bajo la estatua del centro, y en el lado por el que llegué, encontré **nieve**. Recogí un poco en el cubo. Me dirigí de nuevo por las escaleras hasta el puesto de guardia donde estaba el **cañón**. Lo inspeccioné y encontré **tres ranuras**. Usé el cubo con nieve en la de la derecha, la bala de cañón en la del centro y la bandera en la de la izquierda. Después fui al inventario y prendí fuego con las **cerillas** a las astillas. Me separé del cañón y busqué la **mecha** para encenderlo. Cuando la encontré, usé las **astillas prendidas** en la mecha. El cañón disparó, atravesando al asesino de Hopkins.

Salí para llegar hasta el **puesto de guardia** en que yacía el cuerpo del asesino, pero un **agujero** en el pasillo me impedía pasar. Me serví de la **viga de madera** de mi inventario y la puse atravesada para poder pasar, pero no era suficiente para salvar todo el puente, así que retrocedí dos pasos hasta la zona donde había encontrado la primera viga. Allí me hice con otra **viga de madera** y la coloqué a continuación de la primera. Aún no me era posible alcanzar el otro lado del agujero, así que cogí la primera viga de madera que había colocado y la atravesé en el suelo hasta el otro lado. Pasé más allá del agujero. Entré en el puesto de guardia donde yacía el cadáver del asesino y le registré en busca de algo que me ayudara. Tenía una **llave** y una **tarjeta-llave** en el bolsillo. Salí del puesto de guardia y me dirigí a la puerta que había enfrente. Examiné la cerradura y utilicé en ella la llave de mi inventario.



Gracias a varias vigas de madera pude sortear algunos obstáculos.



Necesitaba el cubo lleno de nieve, así que la cogí de debajo de la estatua.



Fui metiendo en el cañón todo lo que había encontrado.

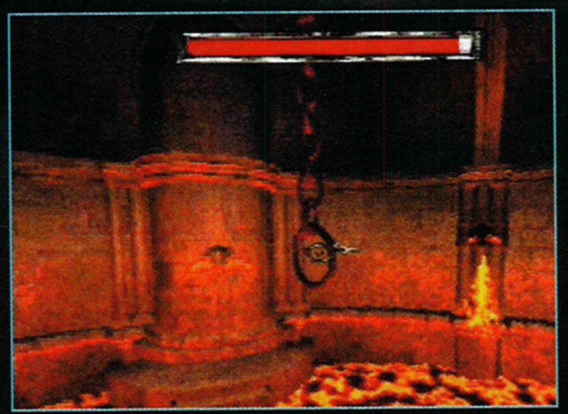
EL SANTUARIO FINAL

Al fondo de la sala vi un **ascensor** y a la derecha un **panel oculto** por la oscuridad. Lo revisé y descubrí dos **botones rojos** y una **ranura**. Pulsé el botón de abajo y el ascensor descendió a una sala oscura. Detrás del ascensor se veía algo de luz. Volví a entrar en el ascensor, introduje la **tarjeta-llave** en la ranura y pulsé el botón de arriba. Rápidamente, **salí del ascensor** antes de que subiera y descubrí un **pasaje** al otro lado. Era una especie de tubo con escaleras que iban a un cuerpo central, pero no había comunicación entre el lugar donde estaba y el **cuerpo central**.

Un **puente** estaba girado sobre sus goznes, apoyado en el cuerpo central. Saqué la **ballesta** y disparé a la parte superior del puente para bajarlo. Caminé hasta el cuerpo central, giré a la derecha y bajé por las **escaleras**. Entré por la puerta y me encontré en una especie de gruta con **dos rocas grandes** en el centro y unas escaleras que bajaban. Giré a la izquierda y cogí una **calavera** del suelo. Volví hasta las escaleras y vi que cada **escalón** tenía unos signos familiares. Miré en la **libreta de notas roja**, y luego en la **libreta de notas verde**: en una de las páginas estaban dibujadas seis de las diez figuras que adornaban los escalones. Memoricé las **seis figuras** y bajé las escaleras pisando sólo los escalones adornados con ellas: el primero, el tercero, el sexto, el



La calavera me ayudo a hacerme con lo que, con tanto celo, guardaba la mano de la tumba.



Tuve que tener cuidado, porque sólo tirando de las cadenas adecuadas podría librarme de una muerte segura.



Una especies de vainas inundaban la habitación, así que tuve que eliminarlas.

séptimo, el noveno y el décimo. Al llegar al suelo, un fuerte crujido me indicó que lo había hecho bien.

Giré a la izquierda y vi un **féretro** del que salía una **huesuda mano** que sostenía un **asidero**. Intenté cogerlo, pero la mano se cerró, abriéndose después. Deposité la **calavera** en la mano y ésta se cerró, agarrando la calavera pero dejando hueca la mano. Cogí la **palanca** y **golpeé la calavera** rompiéndola por el cráneo. Introduje la mano por el hueco que había hecho y me hice con el **primer asidero**.

Salí por donde había entrado y fui al **cuerpo central**. De ahí marché escaleras arriba y entré en una sala llena de **lava** con una isleta en el centro, a la que no podía llegar. A mi izquierda había una **cadena con un tirador**. Accioné la cadena y apareció un **pasadizo** desde donde yo estaba hasta la isla del centro. Allí había un mecanismo con forma de **esfera y seis cadenas** dispuestas en círculo. Tiré de una cadena y comprobé que algo extraño pasaba con la lava. Tiré de otra y no sólo no pasó nada sino que continuó lo que se había parado antes. Rápidamente, porque el tiempo apremiaba, probé por ensayo y error a tirar de las cadenas. Según veía que eran correctas las fijaba en las siguientes combinaciones. Por fin di con la combinación correcta, considerando la primera cadena la que colgaba junto al mecanismo esférico y la segunda la de su derecha: tiré de la primera, después la quinta, seguida de la segunda, la cuarta, la sexta y por fin la tercera. De pronto surgió otra pasarela que me llevó hasta el otro lado, donde descansaba en la pared el **segundo asidero**. Me volví y crucé de nuevo las dos pasarelas para salir por la puerta por la que había entrado.

Bajé las escaleras hasta el **cuerpo central** y me dirigí escaleras abajo a la sala que me faltaba por explorar. Entré y me quedé petrificado al ver una gran sala con unas **criaturas repugnantes** y pasivas pegadas a la pared. Parecía que todas estuvieran interconectadas. Al otro lado de la habitación había una especie de **huevo** asqueroso. Lo abrí por arriba y dentro pude ver el **tercer asidero**, pero cuando lo intenté coger algo se activó y se creó un ser de mi tamaño y compuesto de una materia medio transparente.

Giré la cabeza a la izquierda, sin avanzar, e investigué por entre las criaturas de la pared para ver qué podía hacer. Me puse las **gafas** de Hopkins y vi que de un **agujero** de la pared salía una especie de **plasma** hacia el huevo, alimentándolo.

En el inventario, **mojé la ballesta con la solución** de la botella. Apunté al agujero y disparé en el momento en que el plasma salía. Cuando aquello dejó de fluir, me giré al otro lado y vi que en la pared de enfrente podía hacer algo también. Me puse las **gafas** de Hopkins y disparé al agujero cuando la **tapa** estaba arriba bloqueándola. Realicé un **segundo disparo** en el momento en que salía la luz de nuevo. Me acerqué a esta **criatura**, llené la **jeringuilla** con la solución de la botella y se la inyecté. De pronto una explosión destrozó la figura que me impedía acceder al interior del huevo. Me acerqué a él y cogí el **tercer asidero**.

Regresé por el mismo camino hasta el **cuerpo central**. Allí había un **mueble** al que no había hecho caso hasta ahora. Me acerqué por un lado y lo abrí. Dentro había un **panel** con agujeros. Encajé en los agujeros los asideros. Después investigué en la parte inferior del panel donde había **cuatro cajones**. Sólo pude abrir tres y encontré **tres moldes de piedra**. Volví a la **sala de lava**. Recordé que ante el panel de esfera había un **cilindro** del grosor de los moldes. Lo examiné y pude introducir los moldes de piedra en su debido orden. Cerré de nuevo el cilindro bajo la esfera. Abrí la **esfera** y descubrí dentro unos agujeros que podrían corresponder a los tres **asideros** que había dejado en el panel del **cuerpo central**. Regresé, los cogí del panel y volví al panel esférico para introducir los asideros dentro de sus correspondientes agujeros. **Cerré la esfera y pulsé el botón** que tenía a mi derecha. Unas **cabezas de dragón** se elevaron por encima de mi cabeza. Pensé que me iban a atacar, pero se limitaron a arrojar **hierro fundido** dentro de la esfera para pasar al cilindro donde había depositado los tres moldes de piedra. Inspeccioné el **cilindro** y lo abrí. Dentro encontré el **asidero del último santuario**.

Corrí hasta el panel del **cuerpo central** de debajo de las escaleras. Me dirigí corriendo a una de las otras habitaciones y salí por la otra puerta. Me encontré en una sala muy similar a la anterior, pero con un hueco en el suelo. De pronto del agujero salió un **ascensor**. Sin pensarlo, me introduje en el ascensor y se puso en marcha.


Abriendo los cajones encontré los moldes de piedra que me serían imprescindibles.


Coloqué los tres asideros en su lugar correspondiente.


Dos cabezas de dragones salieron de entre la lava y fundieron los asideros.

EL ÚLTIMO SANTUARIO DE DRÁCULA

Tres **vampiresas** me salieron al encuentro y, tras un forcejeo, me llevaron a rastras ante **el trono de Drácula**. Estaba sentado junto a **Mina**, que no pareció alegrarse de verme. Intenté hacerla recordar, pero todo fue inútil hasta que le ofrecí su **anillo de compromiso**. Eso le hizo recordar todo, lo que enloqueció al Príncipe de las Tinieblas, que ordenó a las vampiresas que me agarraran. En ese momento, salté hacia delante para poner la **Piedra Radoo** en el punto destinado a ello, delante del Conde Drácula. Un gran **terremoto** empezó a agitarlo todo. Trozos del techo del castillo comenzaron a desprenderse, cayendo sobre las vampiresas. Drácula maldecía y nos amenazaba, pero de pronto el techo se resquebrajó y cayó una gran estatua de un caballero, clavando su lanza en el pecho de Drácula, que no tardó en desintegrarse.

Mina estaba a salvo. Drácula no nos molestaría nunca más.


Drácula tenía en su poder el cuerpo y la mente de Mina. ¿Cómo la haría recordar?


Gracias a mi ingenio, conseguí derrotar a Drácula. Un haz de luz le salió del pecho.


Con el terremoto se desprendió un trozo de estatua que atravesó al Vampiro.

100% GUÍAS COMPLETAS Y TRUCOS PARA JUEGOS PLAYSTATION Y PS2

Nº 13 • 795 ptas. • 4 78 €

PlayGuías manía & trucos

AHORA CON MÁS PÁGINAS

GT3

Y MÁS DE 300 TRUCOS PS2

- TODOS LOS COCHES
- LAS CLAVES DE LA CONDUCCIÓN
- SECRETOS, TRUCOS, ESTRATEGIAS
- CONSIGUE TODAS LAS LICENCIAS
- LOS AJUSTES MECÁNICOS
- LOS CIRCUITOS CURVA A CURVA
- LIGAS, COPAS, CAMPEONATOS...

Y además: Guía de Crazy Taxi con todos los recorridos





POR SÓLO 795 PTAS.

Egipto II: La profecía de Heliópolis

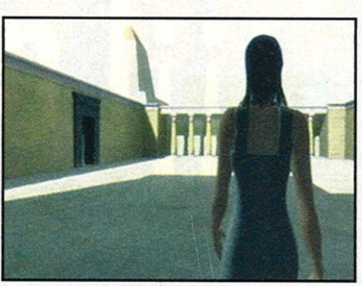
Crisis en el Egipto de los faraones

Los que conozcáis las aventuras de Cryo sabéis que ahora nos enfrentamos a un reto cerebral y no apto para impacientes en el que lo único que cuenta es nuestra inteligencia y nuestras dotes de observación.

Como era de esperar, *Egipto II* se basa en hechos históricos, colocándonos en lugares que realmente existieron en el año 1360 A.C. El fondo documental del juego, que podremos consultar cuando queramos, nos ayudará a entender la forma de vida, la escritura, los dioses y hasta el urbanismo de las ciudades egipcias, un apoyo imprescindible para desentrañar muchas de las situaciones a las que habremos de enfrentarnos.

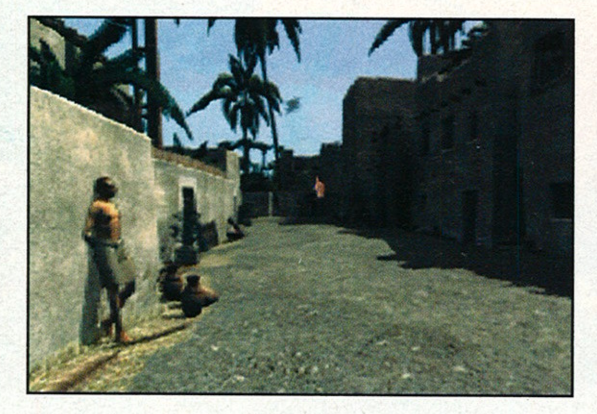
El sistema de juego ya le conocéis. Cursor en ristre, y desde una perspectiva en primera persona, hemos de movernos por los escenarios hablando con sus habitantes, buscando objetos y solucionando puzzles. Toda la acción del juego es la que imprimamos al cursor, así que olvidaos de cualquier combate o enfrentamiento. Como mucho, alguna CG pondrá algo de ritmo a un desarrollo bastante lento, aunque menos que en la primera parte. Además, en general se puede avanzar sin muchos


El cursor cambiará de forma en función de si podemos movernos, hablar o coger algo.


Las CGs ilustrarán algunas escenas de la aventura en un intento de aumentar el dinamismo.

problemas y los puzzles son lógicos y de solución relativamente fácil. Vamos, que no te amargarás a la primera de cambio.

El apartado gráfico no resulta nada efectista debido al exceso de píxel y al uso de fondos renderizados en baja resolución y, pese a la belleza de algunas localizaciones, no es una aventura que entre por los ojos. Aunque resulte lento y no demasiado espectacular, los amantes del género encontrarán en *Egipto II* un atractivo argumento en el que demostrar sus dotes deductivas. Además, no es demasiado caro…







PuchiCarat

Un puzzle con sabores clásicos

En Japón este puzzle lleva ya danzando unos cuantos añitos y, aunque no se puede decir que sea una bomba de diversión, lo cierto es que entretiene gracias a sus muchos modos de juego, incluido uno para dos jugadores.



Por lo demás, *PuchiCarat* se basa descaradamente en dos clásicos del género: *Bust-A-Move* y *Arkanoid*. Del primero recupera las burbujas de colores que hay que hacer estallar y del segundo conserva la mecánica que, para los que no lo sepáis, consiste en mover una raqueta horizontalmente para golpear una pelotita que lanzaremos contra las burbujas y que tiene la mala costumbre de rebotar en todos las paredes y obstáculos que



El modo para dos jugadores resulta muy divertido, ya que nuestras jugadas perjudican al rival.


Jugando solos podemos optar por varios modos diferenciados pos tener distintos objetivos.

encuentre. Aprender a controlar la raqueta y la pelota es la principal dificultad del juego, aunque una vez logrado deberemos buscar la mejor manera de hacer caer el máximo número posible de burbujas, ya sea haciendo que la pelota rebote y rebote entre ellas, ya sea eliminando la burbuja que sostenga a otras muchas.

Lo dicho, un puzzle, más de habilidad que de inteligencia, que se deja jugar, resulta divertido y está bien de precio.



Aventuras en coche

¡¡¡Locos del volante!!!



El éxito de la serie *Driver* ha propiciado la aparición de varios títulos en los que se combinan la conducción con la aventura, en una mezcla tan divertida como explosiva. Para que sepáis a qué ateneros si sois fans de este nuevo género, aquí os analizamos las mejores opciones que actualmente hay disponibles en PSOne.

007 Racing

Un Bond bastante bajo de forma

Compañía: **EA Games** Precio: **7.990 ptas** Idioma: **Inglés** Edad: **+11**

Periféricos: Memory Card 1 bloque | Dual Shock | Volante | Pad analógico | MultiTap





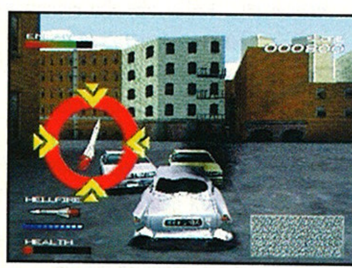
Valoración Gráficos: R Diversión: R Calidad/precio: M



Uno de los atractivos de las "pelis" de James Bond son sin duda los impresionantes cochazos que el agente pilota. Partiendo de esa premisa, EA Games ha desarrollado la idea para ofrecernos un título con abundantes referencias a *Driver*, pero aprovechando las múltiples posibilidades que el universo Bond ofrece.

En *007 Racing* están presentes todos los impresionante bólidos que hemos podido ver en sus últimas aventuras, como el Aston Martin DB5, el BMW Z3 o el Lotus Esprit, y todos ellos modificados por los artefactos del siempre genial Q. Es precisamente en este punto donde el juego tiene su mejor baza, ya que, para llevar a buen puerto las misiones, disponemos de un arsenal que va desde una ametralladora hasta el potente misil Stinger, y contando además con bastantes "truquitos", como aceite o bombas de humo. Los diferentes usos de cada ítem aportan variedad a la que ya de por sí exhiben las misiones, largas y con bastantes cosas para hacer en cada una.

Es una lástima que este buen planteamiento se vea truncado por una jugabilidad que deja bastante que desear. El control de los vehículos no es fluido, los derrapes carecen de toda lógica y la sensación de velocidad no está bien recreada. Si a ello le sumamos que su apartado gráfico no es precisamente deslumbrante y que la oferta en cuanto a modos de juego se queda corta pues... Opinamos que EA Games ha desperdiciado una buena idea y que este *007 Racing* no está a la altura de los mejores del género, aunque reconocemos que puede gustar a los fanáticos del personaje.



Hay misiones en las que importará mucho más la puntería que nuestra pericia al volante.



Cuidado con las armas potentes, ya que pueden dañar a nuestro propio coche.

Driver

Los comienzos del género

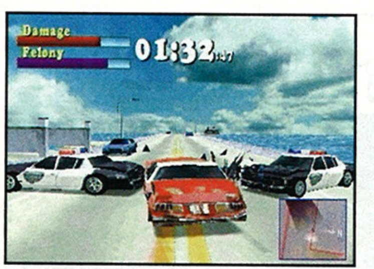
Compañía: **GTI** Precio: **2.690 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+15**

Periféricos: Memory Card 1 bloque | Dual Shock | Volante | Pad analógico | MultiTap

PRECIO ESPECIAL




Valoración Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: E



La policía está muy presente en el desarrollo del juego. Debemos encontrar la forma de evitarla.



Los daños en la carrocería de los vehículos están recreados de forma alucinante.

Suponemos que a estas alturas ya no harán falta demasiadas presentaciones a la hora de citar al título que en 1.999 revolucionó el catálogo de juegos de coches y cuya salida supuso el arranque de este apasionante subgénero.



Estropear esta bonita escena familiar puede ser necesario para robarle segundos al crono.

Aunque la idea en esencia ya estaba en el primer *Grand Theft Auto*, con *Driver* los chicos de Reflections pusieron los mimbres para la creación de un esquema que ha sido seguido, con mejor o peor suerte, por un buen número de títulos.



Lo más alucinante de *Driver* es que, pese a ser el auténtico precursor del subgénero, no ha perdido ni un ápice de frescura. Podríamos pensar que siendo el primer juego de estas características ya ha sido totalmente superado, pero nada más lejos de la realidad. Su despliegue gráfico (impecable si le perdonamos el "popping"), su espectacular apartado sonoro, la variedad de las misiones y sobre todo, una jugabilidad sublime que consigue que giros, trompos y de más maniobras se ejecuten con una precisión pocas veces vista, hacen que aun hoy en día sea un título de lo más respetable. Y no nos olvidamos de lo extenso de su Modo Historia y de sus múltiples modos secundarios, que le otorgan un período de vida útil envidiable.

Es verdad que la segunda parte le supera y que el planteamiento de *The Italian Job* es de lo más atractivo, pero eso no es excusa para que te pierdas el inicio de la aventura de Tanner. Y menos por este precio.



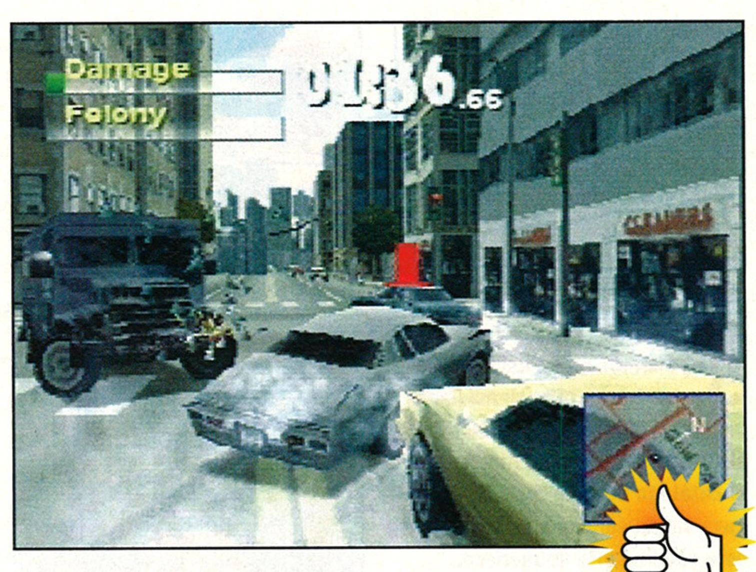
Driver 2

La referencia a seguir

Compañía: **Infogrames** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+18**

Periféricos:	Memory Card 1 bloque	Dual Shock	Volante	Pad analógico	MultiTap
					

Valoración Gráficos: E Diversión: E  Calidad/precio: E 



Si ***Driver*** **nos sorprendió por su originalidad, calidad técnica y diversión, en la segunda parte Reflections culminó la jugada. Partiendo del mismo esquema, en** ***Driver 2*** **encontramos sustanciales mejoras en el apartado técnico además de unas novedades jugables que le colocan en el primer puesto del podio.**

Entre esas mejoras destacan ciudades mucho más detalladas, espectacular modelado de los vehículos (con deformaciones super reales) y más realismo en general, empezando por un incremento del tráfico y siguiendo por la variedad de los trazados, ahora plagados de curvas. Sigue manteniéndose, eso sí, el "popping", pero es totalmente disculpable. Además, ha incluido la posibilidad de bajar del coche en plena misión, ya sea para cambiar de vehículo o para pulsar algún interruptor.

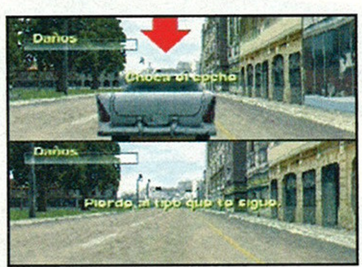
El control sigue siendo de lo más suave y ajustado, permitiéndonos realizar todo tipo de movimientos con una excelente respuesta de nuestro vehículo, respuesta que variará dependiendo de si pilotamos un deportivo o un autocar...

Si el primer *Driver* tiene una notable extensión, más aún podemos esperar del segundo. En sus 2 CDs caben un extenso Modo Historia, además de un generoso abanico de modos de juego secundarios para uno y dos jugadores.

En fin, que *Driver 2* lo tiene todo: argumento, realismo, calidad técnica, jugabilidad y una variedad capaz de entretener durante mucho tiempo. Una joya imprescindible que antes de fin de año pasará a Platinum.



El modo Historia nos llevará a visitar Las Vegas, La Habana, Chicago y Río de Janeiro. Ahí es nada.



Jugar con un amigo es otra atractiva posibilidad que ofrece esta segunda parte.

Grand Theft Auto 2

Una opción diferente y más adulta

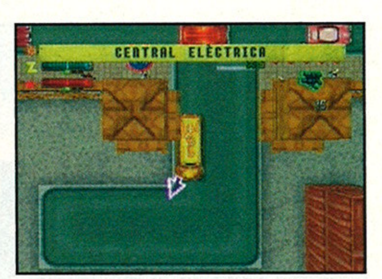
Compañía: **Take 2** Precio: **3.990 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+18**

Periféricos: PRECIO ESPECIAL	Memory Card 1 bloque	Dual Shock	Volante	Pad analógico	MultiTap
					

Valoración Gráficos: MB  Diversión: B  Calidad/precio: B 



En *GTa2* deberemos apearnos del vehículo a menudo para cambiarlo o encontrar algún ítem.



La variedad de vehículos es increíble: autobuses turismos, coches de policía y... ¡hasta un tanque!

Nos hallamos ante un título que se desmarca de las altas cotas de realismo de *Driver* y compañía para ofrecernos la misma idea pero con un tratamiento mucho más violento y descaradamente arcade.

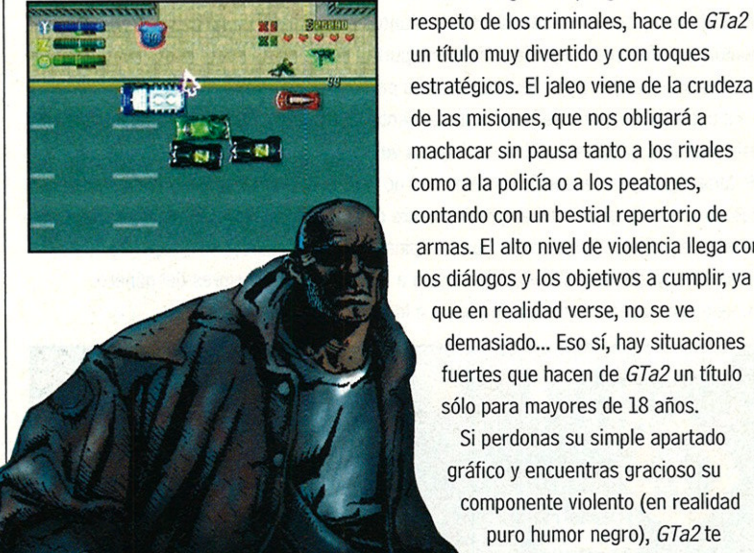
La primera gran diferencia con respecto a los otros juegos de la comparativa salta a la vista. Los chicos de DMA han optado por una perspectiva aérea, a priori menos atractiva que la tradicional, pero bien justificada, dado que es la que mejor se adapta al frenético ritmo del juego. El apartado técnico es sólido y está bien construido, aunque no llegue al nivel de los *Driver*.

El concepto de juego también es diferente. Si en *The Italian Job* o *Driver* lo mejor suele ser pasar desapercibido, en *GTa2* vamos a armar mucho, pero que mucho jaleo. El hecho de que podamos elegir con quién trabajamos, que eso "mosquee" a la banda rival, y que además tengamos que ganarnos el respeto de los criminales, hace de *GTa2* un título muy divertido y con toques estratégicos. El jaleo viene de la crudeza de las misiones, que nos obligará a machacar sin pausa tanto a los rivales como a la policía o a los peatones, contando con un bestial repertorio de armas. El alto nivel de violencia llega con los diálogos y los objetivos a cumplir, ya que en realidad verse, no se ve demasiado... Eso sí, hay situaciones fuertes que hacen de *GTa2* un título sólo para mayores de 18 años.

Si perdonas su simple apartado gráfico y encuentras gracioso su componente violento (en realidad puro humor negro), *GTa2* te ofrece diversión pura, fuera de las coordenadas que ha "impuesto" *Driver*.



Algunos "recaditos" son bastante bestias, lo que convierte a *GTa2* en un juego para adultos.



The Italian Job

El alumno más aventajado

Compañía: **SCI** Precio: **7.990 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+13**

Periféricos:	Memory Card 1 bloque	Dual Shock	Volante	Pad analógico	MultiTap

Valoración Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: MB 



La posibilidad de que nos tomen la matrícula es una novedosa inclusión que aporta realismo.



El control es tan ajustado que podremos realizar complicadas maniobras con suma facilidad.



La variedad de las misiones nos llevará incluso a conducir un autocar con una carga explosiva.



Los cinco modos secundarios alargan la vida del juego y además, uno de ellos acepta 8 jugadores.

De todos los títulos de estas características, *The Italian Job* es el que mejor combina los ingredientes de *Driver* con una serie de aportaciones personales que le confieren una indudable personalidad. Estamos ante un excelente título que se acerca mucho al elevado listón puesto por *Driver 2*.

A nivel gráfico, *The Italian Job* se mantiene dentro de la estética de finales de los sesenta, época en la que se desarrolla el film. Los circuitos y coches recuerdan constantemente a esos años, y además lucen un buen nivel de detalle. Las tres ciudades en las que se desarrolla el juego, pese a no ser fieles reproducciones, sí son perfectamente reconocibles gracias a la inclusión de los elementos más característicos de cada una. Al excelente apartado gráfico hay que sumar un ajustado control, que hace que el circular por las calles sea una auténtica delicia.

Pese a que las misiones se basan siempre en la película, lo cierto es que el sistema de juego es muy similar al que podemos encontrar en los *Driver*, aunque tiene algunas licencias más arcades, como la posibilidad de circular por los tejados de las casas, y novedades de cosecha propia como que la policía pueda "pillarnos" la matrícula, que le dan un necesario toque de distinción.

Si a todo lo dicho le sumamos una buena oferta en lo que a modos de juego se refiere, tanto individuales como uno multijugador, encontramos que *The Italian Job* es un excelente título. Aunque el concepto de juego es el de siempre, si eres aficionado al género, te va a encantar.





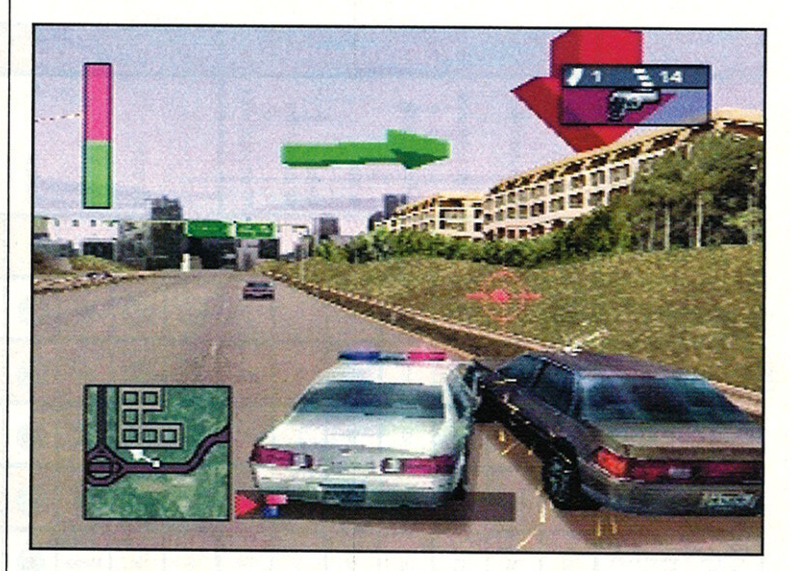
World's Scariest Police Chases

Un leve giro de tuerca

Compañía: **Activision** Precio: **7.990 ptas** Idioma: **Inglés** Edad: **+16**

Periféricos:	Memory Card 1 bloque	Dual Shock	Volante	Pad analógico	MultiTap

Valoración Gráficos: B Diversión: MB Calidad/precio: B 



Si en *Driver* manejamos a un policía de incógnito, en *World's Scariest Police* Chases acabaremos con la delincuencia a los mandos de un coche patrulla. Este pequeño giro de tuerca se traduce en un título estilo *Driver*, pero limitado en ciertos aspectos.

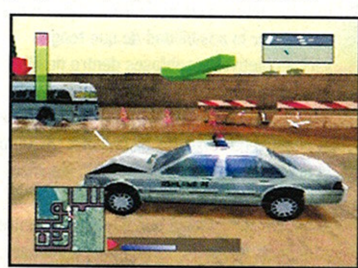
Dicha limitación viene dada en primer lugar por su apartado gráfico, en el que se echa en falta un mayor grado de detalle, además de "lucir" bastante "popping" y molestas pixelaciones. Además, da la sensación de que el coche siempre se deforma por el mismo sitio, lo que le resta realismo. Por otro lado, aunque las misiones son bastante variadas en teoría (escoltar ambulancias, persecuciones de incógnito...), al fin y al cabo no dejan de ser lo mismo de siempre y sólo la inclusión de armas le separa un poco de *Driver*. Quizá si hubiera una historia de fondo la cosa hubiera sido diferente...

Entre sus virtudes habría que destacar su soberbio control, casi a la altura del mismísimo *Driver 2* y la excepcional IA de los conductores (tanto criminales como el resto del tráfico), lo que obligará a agudizar el ingenio y los reflejos.

Así pues, hay que concluir diciendo que *World's Scariest Police Chases* no es mal juego si lo evaluamos por separado. Sin embargo, si lo comparamos con los "pesos pesados" del género, sus limitaciones salen a la luz. Recomendable sólo para los que ya han acabado con los *Driver* y compañía y busquen sensaciones en esa misma línea.



Hay misiones en las que debemos ir de incógnito y dejar en el garaje nuestro coche patrulla.



La vista lateral resulta muy útil, sobre todo si nos colocamos al lado del sospechoso.

El primer puesto de la lista lo ocupa, como no podía ser de otra forma, *Driver 2*. Es la referencia a seguir en el género y lo cierto es que ningún rival ha logrado superarlo. Le pisa los talones *The Italian Job*, cuya solidez técnica y personalidad propia le elevan a la segunda posición. Pero si os gusta el género no dejéis de tener en cuenta el primer *Driver* o el desenfreno de *GTa2*.

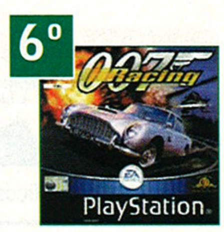
1º


2º


3º


4º


5º


6º


TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES	Nº de misiones	Nº de vehículos	Salir del coche	Armas	Modos de juego extra	Nº de jugadores	JUGABILIDAD	Duración	Dificultad	Control	Variedad de misiones	Inteligencia de los rivales
007 Racing	R	15	5	No	Sí	3	1-2	R	R	Muy alta	R	MB	B
Driver	MB	44	10	No	No	6	1	MB	MB	Alta	E	E	MB
Driver 2	E	37	8 *	Sí	No	8	1-2	E	E	Alta	E	E	MB
Grand Theft Auto 2	MB	66	20 *	Sí	Sí	1	1	MB	E	Muy alta	MB	E	MB
The Italian Job	MB	20	13	No	No	5	1-8	E	MB	Alta	E	MB	MB
World's Scariest Police Chases	B	20	13	No	Sí	3	1-2	B	B	Media	E	B	E

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	Vehículos	Escenarios	CGs	Sensación de velocidad	Deformación de los coches	AMBIENTACIÓN	Realismo	Argumento	Violencia	Música	Sonido
007 Racing	R	R	R	MB	R	M	MB	Alto	No	Alta	MB	B
Driver	MB	MB	MB	B	MB	MB	MB	Muy alto	Sí	Media	MB	MB
Driver 2	E	E	E	MB	E	E	E	Muy alto	Sí	Media	MB	E
Grand Theft Auto 2	B	B	B	No	MB	R	B	Muy bajo	No	Muy alta	B	MB
The Italian Job	E	E	E	B	E	MB	E	Alto	Sí	Media	MB	MB
World's Scariest Police Chases	B	B	B	R	B	R	MB	Alto	No	Media	B	MB

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Junto a un juego aparece una mano como ésta que se corresponde con el título recomendado.

CARACTERÍSTICAS GENERALES:

Es la puntuación global de todos los datos objetivos.

Número de misiones: La cifra que podéis observar corresponde a las misiones propiamente dichas que ofrece el juego sin considerar la posibilidad de que tengan varios objetivos o subfases dentro de ellas (algo que es bastante frecuente).

Número de vehículos: Indicamos el número de vehículos disponibles. Si junto al número veis este símbolo "*", significa que hay esa cifra de tipos de vehículos, es decir, un "8 *" indica que hay 8 tipos, entre camiones, turismos, furgonetas, autobuses... y que cada tipo cuenta con varios modelos.

Número de jugadores: En todos los casos el modo principal es para un sólo jugador. No obstante, si hay algún modo multijugador queda aquí reflejado.

JUGABILIDAD

Duración: Aquí se evalúa la vida útil del juego, que viene dada por el número de misiones, la dificultad y el número de extras que incluye.

Variedad de las misiones: Muchas misiones son diferentes en teoría pero en la práctica no dejan de ser lo mismo. Aquí se valora el que haya muchas cosas que hacer y REALMENTE distintas entre sí.

Inteligencia de los rivales: Hemos considerado la Inteligencia Artificial tanto de los rivales propiamente dichos como la de los conductores "neutrales" que componen el tráfico y que en un momento dado pueden causarnos más de un problema.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

Vehículos: Aquí se trata de valorar tanto el diseño de los vehículos como el modelado de los mismos, así como el nivel de detalle. Si los coches son modelos reales, también tenemos en cuenta la fidelidad en la recreación del modelo en cuestión. De la deformación de la carrocería a causa de los golpes nos ocupamos en un otro apartado.

Escenarios: Se trata de considerar, en primer lugar, la calidad gráfica de los escenarios y el nivel de detalle de los mismos y, además, si el circuito transcurre en una ciudad real tenemos en cuenta la fidelidad a la hora de recrearla (trazados, monumentos...)

CGs: Tenemos en cuenta tanto la calidad de las secuencias como si son lo bastante útiles a la hora de ir desentrañando el argumento (en el caso de que el juego en cuestión lo tenga) o por el contrario no vienen a cuento.

Sensación de velocidad: Pese al alto componente arcade de estos juegos, no nos olvidamos de la importancia que tiene este aspecto en todo juego de velocidad que se precie. También se valora si las maniobras (derrapes, trompos, etc.) tienen una plasmación fluida y que responde a una lógica o si por el contrario no siguen las leyes de la física.

Deformación de los coches: Aquí nos referimos a cómo están recreados los daños físicos que se producen en los coches tras darnos mil y un golpes en el transcurso de las misiones (abolladuras, humo que sale del capó, etc.) También nos fijamos si este hecho responde a una lógica real, es decir, si por ejemplo nos damos un golpe lateral, que el daño se refleje justo donde se ha producido el choque y no en otra parte del vehículo.

AMBIENTACIÓN:

En este tipo de juegos la ambientación es un aspecto importante, y dentro de ella hemos considerado diferentes apartados.

Realismo: Aquí se tiene en cuenta tanto el parecido con la realidad, como la dinámica particular que rige cada juego. Que en *007 Racing* utilicemos misiles es realista, si tenemos en cuenta que ése es el estilo de James Bond en las películas, mientras que si estuvieran disponibles en *The Italian Job* sería algo descabellado.

Argumento: Si el juego en cuestión tiene historia de fondo o son misiones sueltas que nada tienen que ver entre sí.

Violencia: El nivel de violencia que exhibe el juego, tanto explícita (o sea, la que se ve) como implícita (contenida en los diálogos o en los objetivos de la misión).

Sonido: Se valoran tanto los efectos de sonido, sirenas, motor, etc., como las voces, si el juego las incluye.

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través de correo electrónico en la dirección: playmania.consultorio@hobbypress.es

Línea Platinum en PS2

Hola playmaníacos. Me gustaría saber si van a sacar línea Platinum en PS2, porque los precios actuales se salen del presupuesto de muchas personas.

David Sánchez (e-mail)

En Japón ya han salido algunas líneas similares a Platinum, pero aquí es probable que este tema tarde aún un poquito. Paciencia, es normal que nada más salir una consola nueva todo sea más caro.

Fan de Lara Croft

Hola. Me encanta *Tomb Raider* y tengo el tercero y el quinto de la saga. ¿Haría bien en comprarme todos? ¿Dónde puedo encontrar el primero? Lo he buscado por todas partes y no lo encuentro.

Silvia Cañete (Madrid)

Si te gusta la saga, sería muy buena idea tenerlos todos, aunque los primeros sean un poco más flojitos gráficamente. Además, no te va a salir caro, porque todos los que te faltan están en Platinum o en series de Precio Especial, lo que les coloca en torno a las 3.000 pesetas cada uno. El más difícil de encontrar es *Tomb Raider III*, pero como ya le tienes no es grave. Nos consta que el primero sigue a la venta, así que búscalo en una tienda especializada. Llama a Centro Mail.

Mucho miedo a X-Box

Hola me gustaría que me resolvieseis una dudas. ¿Es verdad que *Metal Gear* saldrá antes para X-Box que para PS2? ¿Es verdad que Squaresoft trabajará para Nintendo u otras compañías? ¿Microsoft, a golpe de talonario, nos dejará sin juegos? Grrrrr, odio este mundo capitalista.

Squall (e-mail)

No, *Metal Gear* va a salir antes en PS2, tranquilo. Square siempre ha podido trabajar para quien quisiera y no lo ha hecho. En cualquier caso, que ahora desarrolle para otras consolas no tiene por qué ser malo. El talonario de Gates no nos va a dejar sin juegos. Microsoft tiene que tirar de talonario porque no tiene nada que sea, ni de lejos, tan impactante como los títulos de la propia Sony o de sus grupos de desarrollo, por poner sólo un ejemplo, no tiene algo como *Gran Turismo 3*, pero no puede basar toda su línea de juegos en ese método porque sería su ruina. Además, que haya juegos exclusivos es normal.



Gran Turismo 3, sólo para PlayStation 2

Metal Gear Solid 2 en castellano

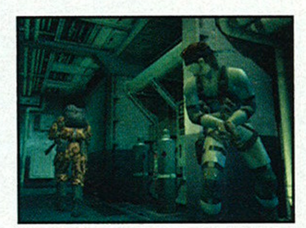
Hola, os felicito por vuestra revista, la compro desde el número 3. *Metal Gear* es, en mi opinión, el mejor juego de PlayStation. Acabo de ver el vídeo de presentación de *Metal Gear 2* y me he quedado flipado. Mis preguntas son: ¿Saldrá a la venta en inglés o en español? Es algo muy importante, porque el argumento es uno de sus puntos fuertes y si está en inglés pierde toda la gracia y, además, lo compraría mucha menos gente. ¿Pasará como con el primer juego, que salió en inglés y luego en castellano?

Víctor (Barcelona)

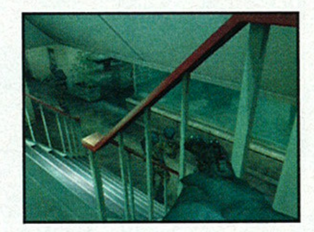
Se espera que salga en castellano, aunque habría que ver si da tiempo. La clave va a estar en su fecha de lanzamiento, ya que si se quiere lanzar antes de fin de año a lo mejor nos llega en inglés. Habrá que esperar un poco más para poder confirmarlo. Puede pasar algo parecido a lo que ocurrió con el primer *Metal Gear*, que en España salió más tarde que en otro países europeos por la traducción.

Si viste versiones del juego en inglés es porque eran de importación, probablemente traídas de Inglaterra, porque Konami España sólo puso a la venta versiones en castellano. Oficialmente, *Metal Gear* nunca salió en España en inglés.

No os preocupéis, que os mantendremos informados.



Metal Gear Solid 2, para PlayStation 2



Problemas técnicos

Tarjeta de 8 Megas

Hola gente de PlayManía. Hace poco me compré una Memory Card de 8 MB y no sé qué le pasa, que sólo puedo guardar partidas en el segundo bloque, porque en los otros 7 me sale una letra F. ¿Sabéis qué significa y si tiene solución?

Johan Alriel Gax (Barcelona)

Parece que la tarjeta está defectuosa, pero tampoco nos das muchas pistas: marca, bloques comprimidos... Nuestro consejo es que vayas a la tienda donde la compraste y que te la cambien. Antes, graba las partidas útiles en otra tarjeta. También puedes probar, desde el menú de la tarjeta, a borrar todas las particiones que te dan error, a ver si ha generado algún tipo de basura y puedes eliminarla. De todos modos, cuando una tarjeta da problemas lo mejor es cambiarla.

Tarjeta sintonizadora de TV

Hola amigos de PlayManía. Tengo un PC y una PlayStation. Gracias a un sintonizador de TV puedo jugar con la PlayStation en el ordenador y os pregunto si esto es malo para la pantalla o para la torre.

Christian Heras (Burgos)

Es un sistema parecido al que nosotros empleamos para capturar pantallas de los juegos. Obviamente, al ordenador (a la torre, como tú dices) no le va a pasar nada, ya que en realidad tú no estás jugando con él. Al monitor tampoco tiene porque pasarle nada, pero te recomendamos que no dejes el juego en pausa mucho tiempo y que si no vas a jugar durante un rato apagues el monitor. No hace falta que pares el ordenador ni la

Para poder jugar Online

Hola playmaníacos, se me ha roto la PlayStation y estoy pensando en comprarme una PS2. ¿Dónde podría encontrar el keyboard y cómo se llama? ¿Cómo se juega Online, hay que entrar en alguna página especial? Para jugar Online con otra persona, ¿las dos deben tener el juego? ¿Se navega igual en PS2 que en un ordenador? ¿PS2 necesita módem o ya viene incorporado?

J. Sebastián Yegles (Jaén)

Por lo que parece no estás muy puesto en PS2, ¿verdad? El teclado de PS2 no está a la venta todavía, porque todavía no hace falta: no se puede navegar aún por Internet. La consola viene sin módem y sin tarjeta Ethernet, que es con lo que nos conectaríamos a través de banda ancha. Resumiendo, si te compras una PS2 ahora mismo no puedes navegar por la Red. Se espera que en Japón y USA se ponga a la venta el pack necesario estas Navidades, aunque al tratarse de banda ancha puede que tarde más en Europa. Para jugar Online con otra persona ambas necesitan tener el juego, lo mismo que con un juego de ordenador. En principio, se ha dicho que la navegación por Internet con PS2 va a ser igual que con ordenador, es decir, libre.

Torrente en PlayStation

Hola, he oído que va a salir un juego de Torrente y quería saber si es para PlayStation o para PS2.

Adrián Gomariz (Sevilla)

Es para PC, y aunque se está estudiante la posibilidad de sacarlo en consola, no nos parece muy probable.

Juegos de ciclismo

Hola amigos de PlayManía. Hace poco que soy lector de la revista y me parece genial. Me dirijo a vosotros para preguntar si hay algún juego de ciclismo para PSOne, porque no conozco ninguno y soy muy aficionado a este deporte.

Sergio Castañeda (Granada)

Si te refieres a ciclismo en carretera, algo así como un Tour, lamentamos decirte que no hay nada. Tienes uno de ciclismo de montaña que no está mal, el *No Fear Downhill Mountain Bike*, y también tienes un par de BMX, es decir, acrobacias en bicicletas, que son el *Dave Mirra* y *Mat Hoffman*.



Dave Mirra Freestyle BMX

Disco duro, teclado... para PS2

Hola, quisiera preguntaros cuándo va ha salir el disco duro para la PS2. También me han comentado, y lo he visto en una revista estadounidense, que iba a salir una pantalla, el teclado y el ratón y quisiera saber para cuándo y por dónde rondará el precio de todo más o menos.

Cronos (e-mail)

En Japón se han puesto las primeras unidades del disco duro a la venta con muy buena acogida. Puede que para finales de éste o principios del año que viene lo tengamos aquí. Todo depende de si quieren sacarlo junto a la conexión a Internet. Si es así, tardará más, pero si lo sacan de manera independiente (como en Japón), a lo mejor lo tenemos junto a *Final Fantasy X*, que es el primer juego en aprovechar las posibilidades del disco duro y probablemente se ponga a la venta en los primeros meses del 2002. Este periférico cuesta en Japón el equivalente a unas 27.000 pesetas.

Sobre la pantalla, el teclado y el ratón, eso seguro que no se pone a la venta hasta que la conexión a Internet sea operativa, lo que todavía puede llevar bastante tiempo en Europa. Todo el conjunto puede costar un hígado, básicamente por culpa de la pantalla, que es de las caras, caras. De todos modos, lo más probable es que puedas usar cualquier teclado y ratón USB. Nosotros lo hemos probado ya con *Unreal* y ha funcionado sin problemas: el teclado era de PC y el ratón de Mac. Suponemos que los ratones y teclados oficiales no serán excesivamente caros, al fin y al cabo, son periféricos de lo más normalito. Y esperamos que, además de la pantalla extraplana, saquen otra que aunque sea menos bonita, resulte más económica.

Final Fantasy Chronicles

Hola playmaníacos, me han dicho que va a salir *Final Fantasy Chronicles* con el *FFIV* para PlayStation, ¿es cierto? ¿En qué idioma estará?

Carolina Yánez (Barcelona)

Sí, es cierto, pero en Estados Unidos. En Europa es muy improbable que aparezca esta recopilación, y más aún que lo haga en castellano.



La caja de *Final Fantasy Chronicles*

consola, simplemente apaga el monitor: evitarás quemar la pantalla.

Salvar en Tomb Raider III

Hola amigos de PlayManía. Soy fan de Lara Croft y una amiga me regaló su *Tomb Raider III*. Por mucho que lo intento, no puedo grabar más que una vez y por eso me es imposible pasar el juego. ¿Qué debo hacer? A mi amiga sí la graba y lo he intentado todo.

Silvia Cañete (Madrid)

No entendemos muy bien a qué te refieres. Como sabrás, en *Tomb Raider III* hay unos ítems en forma de cristal, que son los que te dan opción a salvar: puedes salvar partida siempre que hayas cogido el cristal pertinente. Basta con que entres en el menú y utilices el cristal cuando lo consideres oportuno. Eso sí, sólo puedes salvar en un bloque, es decir, cada vez que salvas borras las partida anterior. A lo mejor es eso a lo que tú te refieres, porque no te entendemos bien. Si ese es tu problema, que sepas que el juego es así: no puedes salvar varias partidas en bloques distintos. Esto no impide, ni mucho menos, que puedas avanzar. Otra cosa es que tengas problemas para salvar partidas con todos los juegos, o con esa tarjeta de memoria en concreto, lo que ya nos llevaría a un problema con la consola o con la tarjeta.

Cruce de cables

Hola amigos, me llamo Sergio y quería saber si valen los cables RFU y euroconector de PSOne para PS2.

Sergio Martín (Madrid)

Te valen, no hay ningún tipo de problema con ellos.

Consultorio

Aventuras imprescindibles

Hola amigos de PlayManía. En primer lugar quiero daros las gracias, porque tengo una PSOne desde hace poco y estaba buscando una revista para sumergirme en este mundo. Probé con varias y sólo me gustó la vuestra. Me parece completísima. Bueno, la cuestión es que quiero hacer una colección de las mejores aventuras de acción. Tengo *Tomb Raider III* y *V*, *Metal Gear* y *Syphon Filter 2*, ¿cuáles me faltan? ¿Saldrá *Medievil 3* para PSOne?


Alone in the Dark IV


Dino Crisis 2

Luis Gallego (Madrid)

No tienes ningún "Survival Horror" y hablando de aventuras son imprescindibles, *Silent Hill*, *Resident Evil 2* y *Alone in the Dark IV*. *Medievil 2* (no, no va a salir el 3) y *Dino Crisis 2*, son otras dos opciones a tener en cuenta.

Juegos de PS2 en PSOne

Hola playmaníacos. Antes de nada os quiero felicitar por vuestra revista. Quisiera saber si *Gran Turismo 3*, *Crazy Taxi* y *Moto GP* van a salir para PSOne y si no, ¿qué juegos de PSOne son similares?

Javier Rodríguez San Félix (Madrid)

Como ya suponías, estos juegos no van a salir en PSOne, la consola no puede con ellos. Lo más parecido a *GT3* es *Gran Turismo 2*, que además es Platinum. En cuanto a *Crazy Taxi*, la verdad, no hay nada que se le parezca y que merezca la pena, pero si lo que te gusta es conducir libremente por las calles de una ciudad, prueba con *Driver*, también Platinum. En cuanto a *Moto GP*, en PSOne no hay ningún simulador de motos que sea a la vez realista y espectacular. Lo mejor es este género es *Moto Racer World Tour*, que combina Superbikes y motos de cross.

Vídeo DVD y PS2

Hola, tengo un problema con PS2 y no sé cómo solucionarlo. He jugado a casi todos los juegos y he visto un montón de películas, pero me han surgido algunos problemas. Por ejemplo, "Shaft" se bloquea desde el principio y en "Little Nicky" no veo los extras. Donde alquilé "Shaft" me dijeron que esta película no funciona con PS2. Me gustaría saber si es verdad o si puede ser un problema de mi consola.

Sergio Javierre Navarro (Barcelona)

No te preocupes, que es verdad: "Shaft" no funciona con PS2. Algunos sistemas de compresión de vídeo han dado problemas con PS2, aunque son casos muy raros y Sony ya ha puesto los medios para solucionarlos. Nada va a hacer que puedas ver "Shaft", pero es difícil que te vuelva a pasar.

Tomb Raider en PSOne

Tengo una duda que espero que me resolváis. Según vosotros, en PSOne no se pueden ver imágenes de PS2, o sea, que los juegos de PS2 no valen para PSOne. Entonces, ¿porqué en el juego *Tomb Raider Chronicles* se ven imágenes del *Tomb Raider de Next Generation*? ¿Es que va a salir también para PSOne? Yo creo que sí.

Rubén Barrio (León)

Los juegos de PS2 no funcionan en PSOne, pero sí se pueden ver imágenes en forma de vídeo. Un vídeo no es una PlayStation, pero tú puedes ver en tu vídeo imágenes de cualquier consola grabadas en cinta. Esa escena de *Tomb Raider* es una "grabación" que PlayStation reproduce. Eso no significa ni que el juego de PS2 pueda jugarse en PSOne, ni que vaya a salir en PSOne. Si se llama "Next Generation" por algo será, ¿No crees?

¿LO SABES TÚ?

En esta sección somos nosotros los que os pedimos ayuda. Y es que en ocasiones nos llegan cartas con problemas que no sabemos resolver, pero que estamos seguros que alguno de vosotros sí que sabe. El primer mes ha sido un éxito, y no hemos podido publicar todas las cartas. Aprovechad este espacio y responded a cualquier pregunta del Battle Zone, a lo mejor vosotros conocéis una respuesta mejor que la nuestra...

Respuesta de Miguel Fernández

Hola, hace tiempo os pedí ayuda para solucionar un problema que tenía con los juegos de 60 Hz. He seguido vuestro consejo de comprar un cable RGB y ha funcionado. He estado buscando el cable RGB X-Technologies, pero no lo he encontrado por ninguna parte y me interesaba, pues con el que tengo no lo puedo conectar a una minicadena y con este sí que podría ¿Sabéis de alguna tienda que lo vendan?

Llama al teléfono de Aplisoft, que aparece junto al comentario del cable. Seguro que ellos pueden informarte de una tienda, o hacértelo llegar. Nos alegramos de que te haya funcionado.

Respuesta a Josu Sendon

Hola, escribo porque vi en vuestro número 29 una consulta de Josu Sendon que os preguntaba si era normal que al ver algunas películas en DVD en PS2 se produjeran pausas. Le dijisteis que era por el salto de capítulo, pero no es eso. La pausa se produce (y no sólo en PS2) cuando la película está grabada en dos capas: hay una pequeña pausa al pasar de una capa a otra. Espero que no os moleste esta aclaración.

Benito Villaverde (Madrid)

Todo lo contrario, te lo agradecemos mucho, y esperamos que animes al resto de lectores a que hagan lo mismo y nos corrijáis si no somos del todo correctos. Seguro que entre todos podemos hacer una revista mejor.

Respuesta a Juan Carlos Zamora

Hola, escribo para responder a Juan Carlos, que quería saber cuántos RPGs se han editado en España. Como soy un auténtico fanático del Rol, tengo la respuesta, al menos aproximada. Contando con algunos que son estratégicos (como *Front Mission 3*) y con Action RPG (*Alundra*), se han editado 31 RPGs. Cifra que se duplica en USA, y en Japón no digamos.

José Miguel (Valencia)

Consultorio

LA OPINIÓN

El futuro de las consolas de Sony

El mes pasado os propusimos que nos dierais vuestra opinión sobre el futuro de las consolas PlayStation. Pues bien, aquí están vuestras opiniones. Por falta de espacio, no podemos publicarlas ni todas, ni en su totalidad, pero sí podemos ofreceros un resumen. Lástima que sólo tengamos 20 figuras de la la señorita Croft…

Jordi Jiménez (Barcelona)

"Tengo las dos consolas y creo que PSOne está acabada. PS2 será la reina de las consolas. Se venderán muchas por ser un sustitutivo del PC y porque es un vídeo DVD, cosa que agrada a los padres. En cuanto a juegos, nos esperan auténticas joyas. PSOne puede divertir aún por la bajada de precios de sus juegos".

Ayose Rubio (Cuenca)

"Tarde o temprano las consolas mueren y esta vez le llegó la hora a PSOne: creo que ya le queda poco. Su hermana mayor le está quitando protagonismo, que es lo normal".

Francisco López (Gijón)

"Mi triste, aunque realista opinión, es que los seguidores de PSOne lo tenemos crudo, nuestros mejores tiempos se acaban. Cuando veo los juegos para PS2 y sus novedades y los comparo con los de PSOne, no puedo dejar de sentir cierta envidia. La solución, comprarme una PS2".

José María Garrido

"El futuro de PS2 es cada vez mejor y juegos como *GT3* ya justifican la compra de la consola. En cuanto a PSOne, su futuro depende de Sony y si sigue programando para ella, como si fuera una portátil, mucha gente que la usa para entretenerse sin más no se sentirá defraudada".

José A. Andrés (Cantabria)

"Aunque tenía la gris, visto el futuro que la aguardaba decidí comprarme una PS2. Por otra parte, opino que mucha gente se está volviendo loca en cuanto al futuro de PS2, que si no llega el disco duro, que si cuándo se podrá conectar a Internet… Creo que hay gente que se ha comprado la consola viéndola como un ordenador y no como lo que es, nada más y nada menos que una consola".

Rubén Barrio (León)

"PSOne tiene los días contados, pero no se merece un final tan "cutre", se la está dejando atrás cuando es la gran triunfadora en esto de los videojuegos".

Francisco José Gómez (Vizcaya)

"Hay que reconocer que ha llegado la hora de que PSOne se jubile a favor de PS2 que, pese a llevar poco tiempo, ya se ha desmarcado de todas las demás, tanto por lo juegos como por el acierto de Sony de convertirla en un vídeo DVD. Le deseo a PS2 toda la suerte del mundo, aunque no la va a necesitar".

Gonzalo Prieto Barba (Madrid)

"Nuestra vieja compañera de fatigas, la gris, merece algo más, porque aunque PS2 esté en el mercado no se debe dejar de lado a PlayStation, que todavía puede dar mucho de sí. Además, sus juegos son más baratos que los de PS2 y están traducidos".

Pablo Cantó Martínez (Albacete)

"PS2 nos quita los mejores juegos, nos invade las revistas… todos la odiamos, pero al mismo tiempo se nos cae la baba viendo los juegos. Aunque no nos guste, acabaremos dejando el bando de la gris para unirnos a la negra".



Esta es la figura de Lara Croft que recibirán las 20 opiniones seleccionadas. Gracias a todos por vuestra participación.

Rubén Martínez Jover (Alicante)

"PS2 triunfará como lo ha hecho PlayStation, porque sus juegos son geniales, como empiezan a demostrar *Metal Gear 2* o *Silent Hill 2*. También hay que sumarle la posibilidad de jugar en red. Otra cosa es el futuro de PSOne, que se quedará olvidada en un rincón. Hay que adaptarse".

También recibirán la figura de Lara:

J. Francisco Luchoro (Alicante), Manuel Mazuecos (Ciudad Real), Iván Ruiz Lorenzo (Alicante), Francisco J. Romero (Granada), Enrique Vico (Cádiz), Antonio Rubio (Murcia), Iñaki Ovejero (Gipuzoa), Ismael Maldonado (Madrid), Miguel A. Castaño (Córdoba), Antonio Romero Lajara (Valencia).

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola.
MC: Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation y PS2, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES



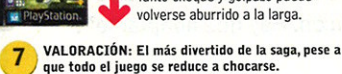
→ 1.- GRAN TURISMO 2
→ 2.- COLIN MCRAE RALLY 2.0
→ 3.- THE ITALIAN JOB

Destruction Derby Raw

Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +11 años



↑ Lo espectacular de los choques y el número de coches en pantalla.
↓ Tanto choque y golpazo puede volverse aburrido a la larga.



7 **VALORACIÓN:** El más divertido de la saga, pese a que todo el juego se reduce a chocarse.

Gran Turismo 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...
↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

10 **VALORACIÓN:** Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?

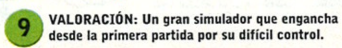


V-Rally 2 (Precio Especial)

Compañía: Infogrames **Precio:** 2.690 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Sus numerosos tramos y modos de juego. El editor de circuitos.
↓ No está traducido, y se echa en falta más emoción al correr.



9 **VALORACIÓN:** Un gran simulador que engancha desde la primera partida por su difícil control.

Driver 2

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +18 años

↑ Supera en muchos aspectos a la primera parte. ¡Y tiene 2 CDs!
↓ Sus pocos defectos técnicos son totalmente perdonables.

10 **VALORACIÓN:** Pensado para durar y divertir, *Driver 2* no debe faltar en tu juegoteca.

GTa 2 (Precio Especial)

Compañía: Take 2 **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Largo, variado y divertido. Poder conducir cualquier coche.
↓ Es un juego un tanto violento y algo soso a nivel gráfico

7 **VALORACIÓN:** Sin tener el enfoque realista de *Driver*, alberga más alternativas y opciones.

Road Rash Jailbreak (Precio Especial)

Compañía: EA Games **Precio:** 2.475 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Un divertido arcade de motos donde vale todo con tal de ganar.
↓ Gráficamente es un poco pobre, y se echa en falta más variedad.

7 **VALORACIÓN:** Si te gustan las carreras de motos con tráfico, te lo pasarás muy bien por muy poco.

Vanishing Point

Compañía: Acclaim **Precio:** 8.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años

↑ Muy adictivo, con muchas sorpresas, campeonatos y modos de juego.
↓ El control es demasiado exigente. Las carreras no son competitivas.

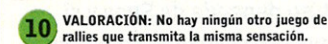
8 **VALORACIÓN:** Se va haciendo más adictivo a medida que se juega. Pensado para durar.

Colin McRae 2 (Platinum)

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.
↓ Algunos fallos técnicos perdonables por su precio y jugabilidad.



10 **VALORACIÓN:** No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.

F1 Championship Season 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Muy espectacular y dinámico. Tiene muchos modos de juego.
↓ Los parpadeos de la texturas y el comportamiento en exceso arcade.

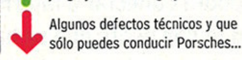
9 **VALORACIÓN:** El más espectacular y dinámico de los simuladores de F1, aunque no muy real.

NFSV: Porsche 2000 (Platinum)

Compañía: EA Sports **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Tiene un montón de modos de juego y resulta largo y divertido.
↓ Algunos defectos técnicos y que sólo puedes conducir Porsches...



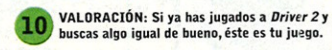
9 **VALORACIÓN:** Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable y a un gran precio.

The Italian Job

Compañía: SCI **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +13 años




↑ En la línea *Driver*, pero con cosas nuevas y muy divertidas.
↓ Muy parecido a *Driver*, pese a marcarse licencias más arcades.



10 **VALORACIÓN:** Si ya has jugados a *Driver 2* y buscas algo igual de bueno, éste es tu juego.

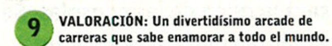


Crash Team Racing (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.
↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.



9 **VALORACIÓN:** Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.

Fórmula One 2001

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años

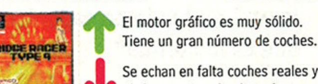


↑ Su calidad gráfica y su elevadísima sensación de velocidad.
↓ Es poco competitivo, y tiene un control peculiar.

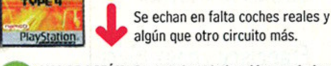
7 **VALORACIÓN:** No es el mejor, pero divierte, tiene un modo Arcade original y la temporada actualizada.

Ridge Racer Type 4 (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.
↓ Se echan en falta coches reales y algún que otro circuito más.



9 **VALORACIÓN:** Supone la culminación y guinda al pastel de una saga de conducción mítica.

Toca World Touring Cars

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V, AC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Casi todo, técnicamente sobresaliente, muchas pistas...
↓ La sensación de velocidad podía ser más alta y tener más coches.

10 **VALORACIÓN:** Un simulador a la altura de *GT2*, completo, divertido, largo y muy jugable.

World´s Scariest Police Chases

Compañía: Activision **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Convertirse en un policía de patrulla que debe cazar a los malos.
↓ Se echa en falta un mayor grado de detalle en los gráficos.

8 **VALORACIÓN:** Un título divertido y muy jugable que encantará a los seguidores de *Driver*.

Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- CRASH 3
→ 2.- ABE'S ODDYSEE
→ 3.- SPYRO 3

Abe' Oddysee (Precio Especial)
Compañía: GTI **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Un precio irresistible para un juego que llega a obsesionar.
↓ Que no te gusten los plataformas difíciles y de pensar mucho.

10 **VALORACIÓN:** Una irresistible combinación de acción e inteligencia con una técnica increíble.

Ape Escape (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Su original planteamiento y el completo uso del Dual Shock.
↓ Las cámaras no siempre ofrecen la mejor perspectiva del juego.

10 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores, completos y originales plataformas en 3D, al mejor precio.

Bichos (Platinum)
Compañía: Sony/Disney **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



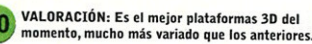
↑ Su parecido con la película es total. Es muy largo y difícil.
↓ El mal juego de cámaras entorpece un poco la jugabilidad.

8 **VALORACIÓN:** Te puedes divertir a cualquier edad con su divertida mezcla de plataformas y aventura.

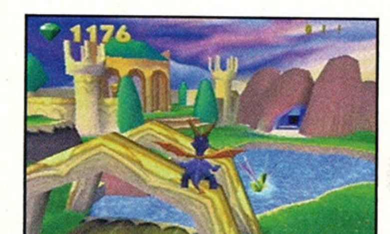
Spyro 3: el año del dragón
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.
↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.



10 **VALORACIÓN:** Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.



Crash Bandicoot 3 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.
↓ Nada, salvo que no te gusten los plataformas. Es una gozada total.

10 **VALORACIÓN:** Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.

Muppet Monster Adventure
Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Es divertido y sabe enganchar con el carisma de los personajes.
↓ Es muy parecido a *Spyro 3*, aunque se queda lejos de poder superarle.

8 **VALORACIÓN:** Un juego perfecto para el que busque un plataformas 3D largo y no muy difícil.

Pato Donald Cuac Attack
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La puesta en escena de Donald y el genial doblaje del juego.
↓ Su corta duración y la dificultad de algunos jefes finales.

7 **VALORACIÓN:** Si os gustó *Crash Bandicoot*, casi seguro que *Cuac Attack* también os gustará.

Rayman 2
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La simpatía de sus personajes, su originalidad y su suave control.
↓ El juego de cámaras no siempre está disponible.

9 **VALORACIÓN:** Un gran plataformas 3D lleno de alternativas, que atrapará a los amantes del género.

Tarzán (Platinum)
Compañía: Disney **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Una fiel adaptación de la peli, con un desarrollo sencillo y divertido.
↓ Para los jugones expertos puede resultar demasiado fácil.

7 **VALORACIÓN:** Una excelente puesta en escena para un juego divertido, aunque facilón.

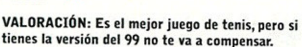
Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- TONY HAWK'S 2
→ 2.- FIFA 2001
→ 3.- ISS PRO EVOLUTION 2

All Star Tennis 2000
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

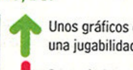


↑ Su jugabilidad y realismo. Muchos campeonatos y tenistas.
↓ La excesiva lentitud de los partidos de dobles.



8 **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de tenis, pero si tienes la versión del 99 no te va a compensar.

CoolBoarders 4
Compañía: Sony **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Unos gráficos coloristas y sólidos y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en cuanto a modos de juego.

8 **VALORACIÓN:** El mejor juego de Snow, teniendo en cuenta su variedad y calidad.

Dave Mirra Maximum Remix
Compañía: Acclaim **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Una ampliación con nuevos circuitos y retos y de regalo, la banda sonora.
↓ Si tienes el primer *Dave Mirra* no encontrarás demasiados alicientes.

7 **VALORACIÓN:** Un buen simulador de acrobacias en bici, a buen precio, aunque peor que *Mat Hoffman*.

ESPN Int. Superstar Soccer
Compañía: Konami **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Mucho más fácil de jugar que *ISS Pro* y tiene los nombres reales.
↓ No es demasiado realista y está en inglés. No es un simulador.

8 **VALORACIÓN:** Carece del realismo de *ISS Pro Evolution*, pero es más jugable.

Esto es Fútbol 2
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años




↑ El realismo de las jugadas y las muchas variables para marcar.
↓ Los jugadores son reales, pero no los equipos.

9 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores simuladores del momento, pero no supera a *FIFA 2001*.

FIFA 2001
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años




↑ Las animaciones, la jugabilidad, los nuevos movimientos, en fin, todo.
↓ Es muy parecido al anterior, por lo que si la actualidad te da igual...

10 **VALORACIÓN:** El mejor *FIFA* de todos los tiempos, imprescindible para locos del fútbol.

Inter. Track & Field 2
Compañía: Konami **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Poder jugar con tres amigos más a las olimpiadas más divertidas.
↓ 12 pruebas pueden ser pocas, sobretodo si jugamos solos.

8 **VALORACIÓN:** El mejor juego de olimpiadas que puedes disfrutar hoy por hoy.

ISS Pro Evolution 2
Compañía: Konami **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años



↑ Su realismo raya la perfección. Las animaciones y el ritmo de juego.
↓ Como siempre, pocos clubes y un comentarista muy soso.

10 **VALORACIÓN:** Si buscas realismo aquí lo vas a encontrar, aunque tiene menos opciones que *FIFA*.

Knockout Kings 2001
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Gráficamente es increíble, y está cargado de pequeños detalles.
↓ A nivel jugable, no incorpora demasiadas novedades.

9 **VALORACIÓN:** Aunque es muy parecido a la versión anterior, es el mejor juego de boxeo actual.

Libero Grande International
Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder ser cualquier jugador, sin manejar al resto del equipo.
↓ Pocas opciones comparado con otros juegos de fútbol.

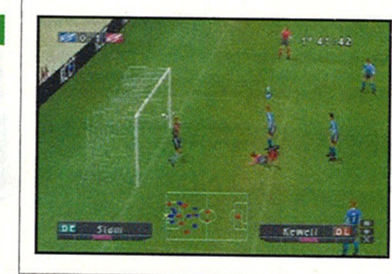
7 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un juego de fútbol con un concepto diferente. Mejor que el anterior.

Mat Hoffman´s Pro BMX
Compañía: Activision **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Los gigantescos escenarios, la libertad que ofrece, las piruetas...
↓ Se echan en falta más cosas nuevas respecto a lo visto en *Tony Hawk's*.

8 **VALORACIÓN:** El mejor simulador de bicicletas. Muy divertido, aunque muy poco innovador.



NBA Live 2001
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Recoge la esencia de este deporte y aporta novedades a la saga.
↓ Es muy parecido al anterior y el sistema defensivo es complicado.

9 **VALORACIÓN:** Supera a todos sus competidores, pero es muy parecido al anterior.

Ready 2 Rumble Boxing R. 2
Compañía: Midway **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Se ha aumentado el tamaño y la velocidad de los boxeadores.
↓ Nada destacable, únicamente que no te gusten los juegos de boxeo.

8 **VALORACIÓN:** La jugabilidad y las mejoradas prestaciones, le hacen un juego muy interesante.




Tony Hawk's 2 (Platinum)
Compañía: Activision **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años



↑ Los editores, el mejorado apartado gráfico, la banda sonora...
↓ El abuso de la niebla para ocultar la generación de los escenarios.

10 **VALORACIÓN:** El juego más divertido, completo y adictivo de skate, hazte con él a un buen precio.

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES



→ 1.- METAL GEAR SOLID → 2.- SILENT HILL
→ 3.- FINAL FANTASY IX → 4.- DINO CRISIS 2
→ 5.- ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

A Sangre Fría (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La mezcla de acción y aventura gráfica resulta absorbente.
↓ Su extraño control y los tiempos de carga pueden llegar a desesperar.

7 **VALORACIÓN:** Una aventura original y diferente. Aunque no es apta para gente con poca paciencia.

Alone in the Dark IV

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La ambientación, la historia, los puzzles, la tensión, los sustos...
↓ Poca cosa y totalmente perdonable, como barullos en los combates.

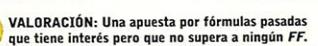
10 **VALORACIÓN:** Un Survival Horror imprescindible, con lo mejor de *Resident Evil* y *Silent Hill*.

Breath of Fire IV

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ El saborcillo a clásico, la trama argumental y los minijuegos.
↓ Está en inglés y los combates son demasiado numerosos.



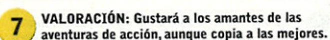
7 **VALORACIÓN:** Una apuesta por fórmulas pasadas que tiene interés pero que no supera a ningún *FF*.

Chase the Express

Compañía: Sony **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ El fabuloso doblaje y su peliculera ambientación.
↓ Las animaciones son bruscas y los tiempos de carga son lentos.



7 **VALORACIÓN:** Gustará a los amantes de las aventuras de acción, aunque copia a las mejores.

Digimon World

Compañía: Bandai **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder jugar en el universo de los Digimon y hacerlos evolucionar.
↓ La historia no engancha demasiado y no es difícil terminarlo.

7 **VALORACIÓN:** Su mezcla de estrategia, acción y aventura es divertida, y más si te gusta la serie.

Dino Crisis 2

Compañía: Capcom **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su excepcional realización técnica. Su variedad y su ritmo.
↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.

10 **VALORACIÓN:** Si buscas una buena aventura con mucha acción, ésta es de las mejores del momento.

Drácula 2: El último santuario

Compañía: Virgin **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

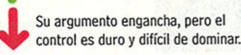


↑ El ritmo de la historia y las apariciones de Drácula.
↓ Algunos puzzles son un tanto enrevesados.

7 **VALORACIÓN:** Una aventura gráfica en la línea de la primera parte, pero con alguna sorpresa más.

Evil Dead Hail to the King

Compañía: THQ **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Las referencias a las películas de la serie "Posesión Infernal".
↓ Su argumento engancha, pero el control es duro y difícil de dominar.

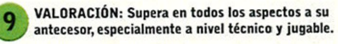
7 **VALORACIÓN:** Es un Survival Horror que no te defraudará, pero no es ni mucho menos el mejor.

Fear Effect 2 Retro Helix

Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Una genial aventura plagada de puzzles y con mucha acción.
↓ Está en inglés y, mucho ojo, es sólo para adultos.

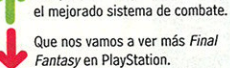


9 **VALORACIÓN:** Supera en todos los aspectos a su antecesor, especialmente a nivel técnico y jugable.



Final Fantasy IX

Compañía: Square **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años

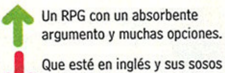


↑ Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.
↓ Que nos vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.

10 **VALORACIÓN:** Si te gusta el Rol y quieres disfrutar de una aventura única, tienes que hacerte con él.

Grandia

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +14 años




↑ Un RPG con un absorbente argumento y muchas opciones.
↓ Que esté en inglés y sus sosos gráficos, una verdadera lástima.

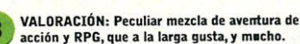
7 **VALORACIÓN:** Una excelente alternativa a los *Final Fantasy*, aunque está en inglés.

Koudelka

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ La absorbente historia, los puzzles, la ambientación, el doblaje...
↓ Tarda un tiempo en enganchar y los combates por turnos son sosos.



8 **VALORACIÓN:** Peculiar mezcla de aventura de acción y RPG, que a la larga gusta, y mucho.

Medievil 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.
↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.

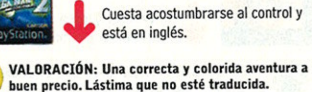
10 **VALORACIÓN:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente. Por este precio...

Megaman Legends 2

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



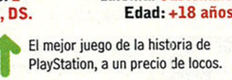

↑ Entretenida aventura protagonizada por Megaman.
↓ Cuesta acostumbrarse al control y está en inglés.



7 **VALORACIÓN:** Una correcta y colorida aventura a buen precio. Lástima que no esté traducida.

Metal Gear (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ El mejor juego de la historia de PlayStation, a un precio de locos.
↓ La aventura puede resultar corta, aunque se puede jugar varias veces.

10 **VALORACIÓN:** Un juego único e imprescindible, ahora con un precio muy especial. No lo dudes.

Resident Evil 3 (Precio Especial)

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Por gráficos y tensión es el mejor de la serie. Nemesis asusta mucho.
↓ Se parece a *RE 2* y este último tiene un desarrollo más hilado.

10 **VALORACIÓN:** Su bajada de precio consigue que este Survival Horror sea aún más imprescindible.

Shadowman (Precio Especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 2.290 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La atmósfera oscura que destila y su irresistible precio.
↓ El apartado gráfico y el control son mejorables.

9 **VALORACIÓN:** Una oscura aventura que, pese a su mejorable apartado técnico, merece la pena jugar.

Silent Hill (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. El miedo que se pasa.
↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

10 **VALORACIÓN:** Para pasar miedo de verdad a un precio irresistible. Una aventura única.

Spiderman (Platinum)

Compañía: Activision **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

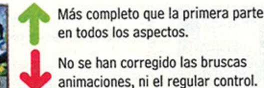


↑ Excelente plasmación del universo Marvel de Spiderman.
↓ Se hace corto y presenta problemillas con las cámaras.

9 **VALORACIÓN:** Spiderman protagoniza su primera aventura en PSOne, con buen resultado y precio.

Syphon Filter 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Más completo que la primera parte en todos los aspectos.
↓ No se han corregido las bruscas animaciones, ni el regular control.

9 **VALORACIÓN:** Una excelente aventura de corte realista, con acción muy trepidante.

Technomage

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

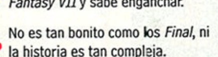


↑ Un RPG de acción largo, difícil y con muchísimos puzzles.
↓ Su apartado técnico es realmente flojo y te atascas continuamente.

7 **VALORACIÓN:** Su desarrollo engancha, aunque sus gráficos son feotes y a veces desespera.

Legend of Dragoon

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC. **Edad:** +13 años



↑ Bebe de las fuentes de *Final Fantasy VII* y sabe enganchar.
↓ No es tan bonito como los *Final*, ni la historia es tan compleja.



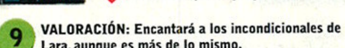
8 **VALORACIÓN:** Aunque le supera la saga *Final Fantasy*, es una opción que debes tener en cuenta.

Tomb Raider Chronicles

Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Nos ofrece cuatro etapas de las aventuras de Lara.
↓ Aporta poco. Es más un disco de misiones que un juego nuevo.



9 **VALORACIÓN:** Encantará a los incondicionales de Lara, aunque es más de lo mismo.

Juegos Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES

- → 1.- TIME CRISIS: OPERACIÓN TITÁN
- → 2.- TEKKEN 3
- → 3.- MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

007 El Mundo Nunca es Suficiente

Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Desde los gadgets, pasando por los personajes y el gran doblaje.

↓ Tener que repetir la misión entera cuando te matan es muy pesado.

7 **VALORACIÓN:** Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe como atrapar.

Ace Combat 3

Compañía: Namco **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Un shooter con pinta de simulador, muy jugable y espectacular.

↓ Muy parecido a la anterior entrega y poco variado en las misiones.

7 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un juego con pinta de simulador de vuelo, pero sin tanta complicación.

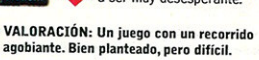
Alien Resurrección

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.

↓ Es muy, muy difícil, tanto que llega a ser muy desesperante.



8 **VALORACIÓN:** Un juego con un recorrido agobiante. Bien planteado, pero difícil.

Bishi Bashi Special

Compañía: Konami **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



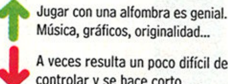
↑ La sencillez, sentido del humor y diversión de todas las pruebas.

↓ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.

9 **VALORACIÓN:** Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.

Dancing Stage Euromix

Compañía: Konami **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Jugar con una alfombra es genial. Música, gráficos, originalidad...

↓ A veces resulta un poco difícil de controlar y se hace corto.

7 **VALORACIÓN:** Un gran acierto para todos aquellos que quieran bailar en su PlayStation.

Incredible Crisis

Compañía: Virgin **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ La originalidad y grado de locura que encierran las 24 pruebas.

↓ Te quedas con ganas de darle marcha a 24 pruebas más.

8 **VALORACIÓN:** Un Party Game de inmejorable sentido del humor. Corto, pero a buen precio.

Jungla de Cristal. Trilogía 2

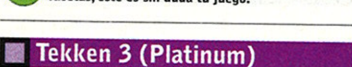
Compañía: Fox Interac. **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción y disparo.

↓ Es muy parecido al primer *Jungla*, y tiene algún problema técnico.

8 **VALORACIÓN:** Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es sin duda tu juego.



MOH Underground (Platinum)

Compañía: EA **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



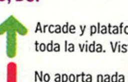
↑ La ambientación, las misiones, el apartado sonoro... casi todo.

↓ Echamos en falta más novedades con respecto al primero.

10 **VALORACIÓN:** Es muy bueno, divertido y jugable, su actual precio lo convierte en imprescindible.

Megaman X5

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Arcade y plataformas de los de toda la vida. Vistoso y divertido.

↓ No aporta nada nuevo con respecto a lo ya visto.

7 **VALORACIÓN:** Un juego que recupera la esencia de los *Megaman* de siempre, pero no aporta nada.

Point Blank 3

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +13 años

↑ El mejor juego de la saga, con más de cien pruebas y más difíciles.

↓ No tener con quién jugar o carecer de pistola. Muy parecido al anterior.

8 **VALORACIÓN:** Como toda la saga, es un arcade de pistola muy divertido, e ideal para compartir.

Tekken 3 (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.

↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 **VALORACIÓN:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.



Star Trek Invasion

Compañía: Activision **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ La ambientación Star Trek. Es muy divertido y te engancha rápido.

↓ El control es muy complejo y le falta algo de garra a la historia.

7 **VALORACIÓN:** No llega al nivel de *Colony Wars: Red Sun*, pero cuenta con el atractivo Star Trek.

Time Crisis: Operación Titán

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Una soberbia jugabilidad para una segunda parte esperadísima.

↓ Que no tengas una pistola y, como ocurre en el género, se hace corto.

8 **VALORACIÓN:** Por jugabilidad, técnica y diversión, éste es el mejor arcade de pistola que encontrarás.

True Pinball (Precio Especial)

Compañía: Ocean **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC. **Edad:** +3 años



↑ Cuatro mesas a cuál más divertida y a buen precio.

↓ No es demasiado realista y alguna mesa flojea un poco en diversión.

7 **VALORACIÓN:** Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.

Estrategia/Puzzles

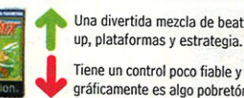


LOS IMPRESCINDIBLES

- → 1.- MANAGER DE LIGA 2001
- → 2.- BUST A MOVE 4
- → 3.- COMMAND & CONQUER RED ALERT

Astérix Batalla de las Galias

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Una divertida mezcla de beat'em up, plataformas y estrategia.

↓ Tiene un control poco fiable y gráficamente es algo pobretón.

7 **VALORACIÓN:** Su estrategia, estilo Risk, mezclada con la acción se hace muy entretenida.

Bust a Move 4 (Precio Especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 2.290 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un puzzle muy adictivo y con muchos modos de juego.

↓ El reducido espacio en pantalla que le queda a cada jugador jugando 4.

9 **VALORACIÓN:** Un puzzle que engancha desde la primera partida a un precio irresistible.

C&C: Red Alert (Precio Especial)

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 2.475 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, LC, R. **Edad:** +18 años



↑ Un gran juego de estrategia en tiempo real y a un precio irresistible.

↓ Está en inglés y la baja resolución impide ver bien a las unidades.

9 **VALORACIÓN:** Si quieres iniciarte en los Wargames, ésta es una ocasión única para hacerlo.

Manager de Liga 2001

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



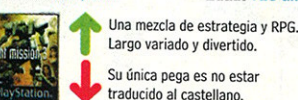
↑ Controlar los designios del club de tus amores. Adictivo y sencillo.

↓ Es muy parecido al anterior y queda corto en opciones tácticas.

8 **VALORACIÓN:** Si te apasiona el fútbol estarás pegado durante horas a la consola.

Front Mission 3

Compañía: Square **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



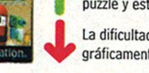
↑ Una mezcla de estrategia y RPG. Largo variado y divertido.

↓ Su única pega es no estar traducido al castellano.

8 **VALORACIÓN:** Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos géneros.

Team Buddies

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ La divertida mezcla de acción, puzzle y estrategia, y su simpatía.

↓ La dificultad es bastante elevada y gráficamente podía ser mejor.

8 **VALORACIÓN:** Su original concepto de juego será capaz de atraparte durante horas.

Theme Park World (Precio Especial)

Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Construir nuestro propio parque de atracciones es muy divertido.

↓ Tiene un asistente que es para ahogarle. Desespera de verdad.

8 **VALORACIÓN:** Un divertidísimo simulador que te atrapará frente a la pantalla durante horas.

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES



→ 1.- EXTERMINATION → 2.- RE. CODE:VERONICA X
→ 3.- ONIMUSHA → 4.- DARK CLOUD
→ 5.- SHADOW OF MEMORIES

Dark Cloud

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

↑ El sistema Georama y la posibilidad de intercambiar personajes.

↓ A la larga el desarrollo puede volverse monótono.

8 VALORACIÓN: Pese a sus buenas ideas y su realización técnica, no es ni pretende ser un *FF*.

Evergrace

Compañía: Crave **Precio:** 9.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

↑ Su divertido desarrollo, que atrapa, y poder jugar con dos héroes.

↓ Es demasiado lineal y le falta algo más de espíritu aventurero.

7 VALORACIÓN: Hasta que lleguen RPGs más completos, puede apagar tus ansias de aventura.

Extermination

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ La continua acción envuelta en una agobiante atmósfera.

↓ Tiene pocos puzzles para ser una aventura de acción.

8 VALORACIÓN: Un nuevo estilo para los Survival Horror, donde prima la acción y la tensión.

Fur Fighters: Viggo´s Revenge

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.900 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ El sentido del humor que derrocha y el original cóctel de géneros.

↓ La cámara falla de vez en cuando y a veces se vuelve algo difícil.

8 VALORACIÓN: Una explosiva combinación de géneros muy divertida, adictiva y bien realizada.

La Fuga de Monkey Island

Compañía: LucasArts **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El guión, sus hilarantes situaciones y el acabado técnico.

↓ Algunos puzzles son bastante ilógicos y algo difíciles.

8 VALORACIÓN: Una aventura gráfica larga, bonita y divertida. Una referencia obligada en el género.

Resident Evil Code: Veronica X

Compañía: Capcom **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El nuevo apartado gráfico 3D y la terrorífica atmósfera que destila.

↓ No deja de ser la misma idea y que no esté doblado al castellano.

9 VALORACIÓN: Por gráficos, ambientación, etc. es imprescindible para los fans del Survival Horror.

MDK 2: Armaggedon

Compañía: Virgin **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Una aventura de acción original, difícil y con mucho humor.

↓ La altísima dificultad puede llegar a desesperar a los menos pacientes.

7 VALORACIÓN: Sabe enganchar por su original desarrollo y su capacidad para sorprender.

Onimusha

Compañía: Capcom **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +18 años.



↑ El espléndido aspecto gráfico y la velocidad y ritmo de juego.

↓ Se ha descuidado la faceta aventurera en favor de la acción.

9 VALORACIÓN: Aunque tenga más acción que aventura, *Onimusha* es un juego irresistible.

Operation Winback

Compañía: Koei **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



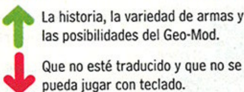
↑ Parte de una buena idea y los personajes están bien animados.

↓ El desarrollo se vuelve monótono y la cámara no ayuda mucho.

7 VALORACIÓN: Un buen planteamiento que a la larga puede volverse aburrido. No obstante, atrapa.

Red Faction

Compañía: THQ **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La historia, la variedad de armas y las posibilidades del Geo-Mod.

↓ Que no esté traducido y que no se pueda jugar con teclado.

8 VALORACIÓN: Un shoot'em up impecable a nivel técnico y muy divertido, pero no está traducido.

Shadow of Memories

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Una aventura muy original con una gran representación gráfica.

↓ Su ritmo lento y su falta de acción pueden desilusionar a más de uno.

7 VALORACIÓN: Una aventura original, adictiva y diferente, aunque puede hacerse corta.

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- ESTO ES FÚTBOL 2002
→ 2.- NBA STREET
→ 3.- SSX SNOWBOARD

Dave Mirra 2

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ El enorme tamaño de los escenarios, los retos y el editor de pistas.

↓ El control es algo duro y los escenarios están un poco vacíos.

7 VALORACIÓN: Una buena evolución de los deportes de riesgo de PS, aunque podía haberse mejorado más.

Esto es Fútbol 2002

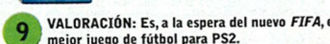
Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su realismo gráfico y jugable, y la variedad de Campeonatos.

↓ Algunas animaciones no están bien logradas. Los sosos comentarios.

9 VALORACIÓN: Es, a la espera del nuevo *FIFA*, el mejor juego de fútbol para PS2.



FIFA 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ El fabuloso trabajo de doblaje y los no menos impresionantes gráficos.

↓ Apenas tiene novedades jugables, con la versión PlayStation.

8 VALORACIÓN: Muy parecido a la versión PSOne, pero muy mejorado gráficamente.

International Superstar Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su impagable sistema de control, el volumen del césped y los nombres.

↓ Comentarios muy tristes y se echan en falta clubes y más tipos de liga.

8 VALORACIÓN: La ausencia de competiciones se suple con un sistema de juego insuperable.

Knockout Kings 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Las animaciones que favorecen una fluida jugabilidad y un control fácil.

↓ Muy parecido al juego de PSOne. Se esperaban más mejoras.

7 VALORACIÓN: Un gran simulador de boxeo, aunque no explota las posibilidades de PS2.

NBA Live 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Baloncesto del bueno, con fluidas animaciones y gran calidad técnica.

↓ La IA es irregular y se producen barullos en la zona.

7 VALORACIÓN: Un buen simulador de basket, pero lejos de lo que podemos esperar de la consola.

NBA Street

Compañía: EA Big **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un Arcade de basket divertidísimo, de fácil control y mucho espectáculo.

↓ Que no se hayan incluido más modos de juego Multijugador.

8 VALORACIÓN: El basket más fresco, desenfadado y sencillo. Divierte aunque no te guste el deporte.

SSX Snowboard Supercross

Compañía: Sony **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El largo, amplio y retorcido trazado de las 8 pistas del juego.

↓ Su sistema de competición resulta excesivamente reiterativo.

7 VALORACIÓN: EA Sports ha conseguido dar forma a un juego de snowboard innovador.

Ready to Rumble Round 2

Compañía: Midway **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Su amplio abanico de púgiles y sus numerosos puntos cómicos.

↓ Pocos golpes y una mecánica un tanto repetitiva.

7 VALORACIÓN: Divertido para jugar contra los amigotes. Para jugar solo acaba siendo repetitivo.

Rugby

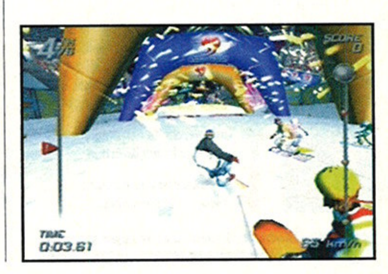
Compañía: EA Sports **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Lo bien que recrea este deporte, la licencia oficial, las animaciones...

↓ Gráficamente, no habría estado mal algo más de espectacularidad.

6 VALORACIÓN: Por la falta de competencia y su calidad, es toda una referencia para los fans.



Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES



→ 1.- GRAN TURISMO 3
→ 2.- MOTO GP → 3.- CRAZY TAXI
→ 4.- SPY HUNTER → 5.- LOS AUTOS LOCOS

ATV Off Road

Compañía: Sony **Precio:** 9.900 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Pilotar quads. Su excelente control y sus posibilidades multijugador.
↓ Se echa en falta un modo más complejo para un único jugador.

7 **VALORACIÓN:** *ATV* ofrece un sistema de juego asequible y orientado a la diversión en grupo.

Crazy Taxi

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una excelente conversión del Arcade con un ritmo trepidante.
↓ Puede hacerse corto y a la larga resulta algo repetitivo.

7 **VALORACIÓN:** Aunque limitado por su concepto arcade, hacer el loco con el taxi es muy divertido.



Extreme G-3

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

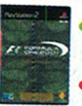


↑ El alucinante diseño de las pistas y la sensación de velocidad que da.
↓ Puede perder interés pronto debido a la escasa dificultad.

7 **VALORACIÓN:** Un arcade emocionante y muy divertido, pero de vida un tanto corta.

Formula One 2001

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-16 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Su calidad gráfica en general y la competitividad de las carreras.
↓ No tiene modo Arcade, el control es extraño y sólo tiene tres vistas.

8 **VALORACIÓN:** Aunque no es un simulador puro, su calidad y emoción y le sitúan como el mejor.

Gran Turismo 3 A-Spec

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.

↑ Gráficos, jugabilidad, circuitos, coches, duración... todo.
↓ Los efectos de luz en los faros y que no tenga 160 coches más.

10 **VALORACIÓN:** *Gran Turismo 3* es el simulador de velocidad más perfecto y una compra obligada.

Le Mans 24 horas

Compañía: Infogrames **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

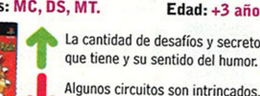


↑ Muchos coches en carrera y buena sensación de profundidad.
↓ Circuitos simples, poca sensación de velocidad y gráficos algo sosos.

6 **VALORACIÓN:** No es un mal título, aunque al lado de *Gran Turismo 3* lo tiene muy difícil.

Los autos locos: Pierre Nodoyuna y Patán

Compañía: Infogrames **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ La cantidad de desafíos y secretos que tiene y su sentido del humor.
↓ Algunos circuitos son intrincados, lo que puede desesperar.

8 **VALORACIÓN:** Un completo arcade de carreras pensado para durar, aunque cuesta dominarlo.

Moto GP

Compañía: Namco **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El apartado gráfico, la sensación de velocidad, el fabuloso control...
↓ Presenta pocos circuitos y su modo Multijugador es flojo.

8 **VALORACIÓN:** Si incluyera todos los circuitos reales sería un auténtico imprescindible.

Ridge Racer V

Compañía: Namco **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El sistema de derrapes y el espíritu del juego, idéntico al original.
↓ El nefasto modo para dos jugadores y los fallos de cámara.

7 **VALORACIÓN:** Namco ha dado forma a un gran título, aunque no es el juego de coches definitivo.

Spy Hunter

Compañía: Midway **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Esta revisión de un clásico no podía resultar más adictiva y divertida.
↓ Muchos botones, lo que a veces es un follón. Algo de niebla.

8 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un arcade donde se combine conducción y acción. Divertido y directo.

Smugglers Run

Compañía: Rockstar **Precio:** 12.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años.



↑ Su enfoque estilo *Driver*, pero con todoterrenos. Bien conseguido.
↓ Tiene un precio que para qué, y a la larga se hace monótono.

7 **VALORACIÓN:** Un realización técnica de lujo, pero mal aprovechada por su desarrollo repetitivo.

Tokyo Xtreme Racer Zero

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ La idea de la que parte y la recreación del Tokio nocturno.
↓ A la larga el desarrollo puede volverse monótono.

6 **VALORACIÓN:** Un juego de coches que parte de una buena idea, pero que tiene limitaciones.

Wild, Wild Racing

Compañía: Rage **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.




↑ Un desarrollo divertido para un alocado arcade bien construido.
↓ El giro de los vehículos resulta bastante irreal.

6 **VALORACIÓN:** Es una interesante opción si lo que buscas es un arcade de carreras sin más.

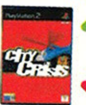
Juegos Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- ZONE OF THE ENDERS → 2.- GIFT
→ 3.- QUAKE III REV. → 4.- UNREAL TOURNAMENT
→ 5.- STAR WARS STARFIGHTERS

City Crisis

Compañía: Take 2 **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Un sistema de juego trepidante. Acción, acción y acción.
↓ Como todos los arcades, se hace demasiado corto.

6 **VALORACIÓN:** Un arcade estilo *Crazy Taxi*, pero con helicópteros. Se hace corto y es menos divertido.

Freak Out

Compañía: Virgin **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años.

↑ Su originalidad y sus gráficos: puedes estirarlo todo como si fuera chicle.
↓ Tiene pocos niveles, no es muy difícil y al final es repetitivo.

6 **VALORACIÓN:** Original, fresco y diferente desde el principio. Lástima que resulte tan corto.

Gift

Compañía: Cryo **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas con preciosos gráficos, largo y complejo.
↓ La cámara te mete en más de un lío y está en inglés.

8 **VALORACIÓN:** Original, largo, brillante y complejo, un gran plataformas aunque difícil.

MTV Music Generator 2

Compañía: Codemasters **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

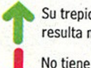


↑ Poder crear de manera sencilla tus propias composiciones musicales.
↓ Se echan en falta más ritmos y un poco más "duros".

- **VALORACIÓN:** Si te gusta la música, con esta herramienta de composición no te vas a aburrir.

Quake III Revolution

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18 años.

↑ Su trepidante modo Multijugador resulta muy divertido.
↓ No tiene opción para teclado y ratón, y en este tipo de juegos...

7 **VALORACIÓN:** Un buen shooter 3D con un genial Multijugador, aunque menos completo que *Unreal*.

Rayman Revolution

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.
↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.

7 **VALORACIÓN:** Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.



Silent Scope

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Ser un francotirador para acabar con una situación de peligro.
↓ Es igual que la recreativa, es decir, resulta demasiado corto.

5 **VALORACIÓN:** Un juego de disparo, aunque sin pistola, que se hace corto por falta de opciones.

Star Wars Starfighter

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

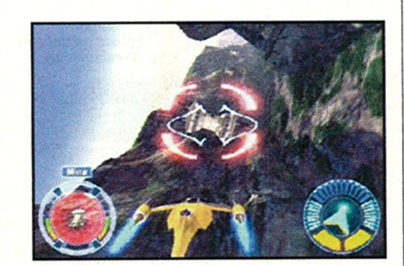




↑ Un shoot'em up ambientado en Star Wars, bien doblado y divertido.

↓ Pocas misiones y objetivos repetitivos, esperábamos más.

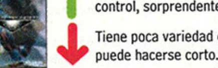
7 VALORACIÓN: Si tuviera más niveles y fuera más variado sería un imprescindible. Espectacular.



Zone of the Enders

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.





↑ Espectacular, frenético, sencillo de control, sorprendente...

↓ Tiene poca variedad de enemigos y puede hacerse corto.

9 VALORACIÓN: Esta aventura con aspecto de shoot'em up es el primer gran juego para PS2.



Sky Odyssey

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Las interminables posibilidades de los modos de juego y el control.

↓ Se abusa de la niebla, que echa por tierra todo su atractivo.

7 VALORACIÓN: Es una clara alternativa a los simuladores de combate. Muy entretenido.

Unreal Tournament

Compañía: Infogrames **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...

↓ No tener un ratón y un teclado USB para sacarle todo el jugo.

8 VALORACIÓN: Un shoot'em up subjetivo de gran calidad y muy variado. Una gran opción.

Estrategia /Puzzles

LOS IMPRESCINDIBLES

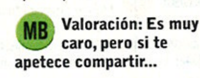


→ 1.- KURI KURI MIX
→ 2.- RING OF RED
→ 3.- SUPER BUST A MOVE

PERIFÉRICOS

MultiTap 2

Distribuye: Sony **Precio:** 7.990 ptas.



Permite conectar cinco mandos para jugar al mismo tiempo y es la única opción por el momento en PS2.



MB Valoración: Es muy caro, pero si te apetece compartir...

Dual Shock 2

Distribuye: Sony **Precio:** 4.990 ptas.

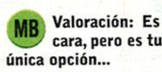


Si buscas calidad, el mando oficial es el más fiable.

E Valoración: Excelente tacto y fiabilidad a prueba de bombas.

Memory Card 2

Distribuye: Sony **Precio:** 6.990 ptas.



La única tarjeta que puedes comprar para guardar tus partidas.



MB Valoración: Es cara, pero es tu única opción...

DVD Remote 3DZ

Distr.: Aplisoft **Precio:** 3.290 ptas.

Ideal para disfrutar de las películas DVD en tu PS2 sin tener el engorro de los cables.



E Valoración: Buen precio y buena calidad.

Fanatec Speedster 2

Distribuye: Sony **Precio:** 12.990 ptas.

Sony lo puso a la venta con *Formula One*, con el que va a las mil maravillas.

MB Valoración: Un excelente volante compatible con las dos PS.

Cable AV y S-Video

Distribuye: Adelar **Precio:** 2.990 ptas.

Permite conexión S-Vídeo (de más calidad) y al mismo tiempo vídeo compuesto.

MB Valoración: Ideal si quieres tener versatilidad de conexión.

Aqua Aqua: Wetrix 2

Compañía: SCI **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** -3 años.



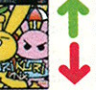
↑ Su innovador sistema de juego y el modo para dos jugadores.

↓ Los modos de juego son bastante parecidos, lo que a la larga cansa.

5 VALORACIÓN: Es un puzzle en el que pesan más los fallos que los aciertos. Hay opciones mejores.

Kuri Kuri Mix

Compañía: Empire **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su absorbente mezcla de puzzles y plataformas para dos jugadores.

↓ El modo para 4 jugadores es flojo y puede hacerse corto.

8 VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos que hemos probado, ideado para jugar a dobles.

Kessen

Compañía: EA/Koei **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +15 años.



↑ Las escenas que animan los combates y el componente político.

↓ Está en inglés, lo cual es imperdonable, y no es muy largo.

6 VALORACIÓN: Es el único juego de estrategia global para PS2 y, aunque es corto, engancha.

Ring of Red

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Parte de una idea original y las peleas ofrecen muchas variantes.

↓ El desarrollo del juego a veces se vuelve un poco lento.

7 VALORACIÓN: Un título de estrategia por turnos original y bien realizado que no defraudará.

Super Bust A Move

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El mismo y apasionante puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.

↓ Es tan parecido a los anteriores que si tienes el de PSOne...

6 VALORACIÓN: Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, aunque con pocas innovaciones.

Lucha

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- TEKKEN TAG TOUR.
→ 2.- DEAD OR ALIVE 2
→ 3.- 7 BLADES

7 Blades

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.





↑ Las variantes en combate de las armas y la historia.

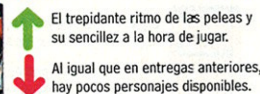
↓ Algunos defectillos en los gráficos, como la presencia de nieblas.

7 VALORACIÓN: Un beat'em up con encanto bien hecho y con hilo argumental de fondo.

Bloody Roar 3

Compañía: Hudson **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.





↑ El trepidante ritmo de las peleas y su sencillez a la hora de jugar.

↓ Al igual que en entregas anteriores, hay pocos personajes disponibles.

7 VALORACIÓN: *Bloody Roar 3* es una interesante elección, pero no supera a *TTT* ni a *DOA2*.

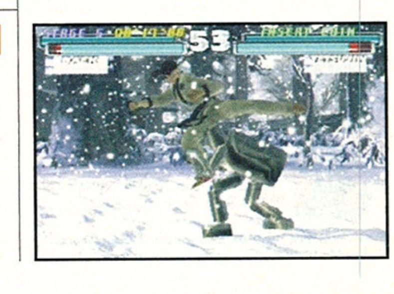
Tekken Tag Tournament

Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11 años.

↑ Es el título más impresionante a nivel técnico y una delicia jugarlo.

↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

8 VALORACIÓN: *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.



Dead or Alive 2

Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15 años.



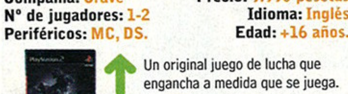
↑ Los escenarios con numerosos planos de altura, las luchadoras...

↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT*.

7 VALORACIÓN: *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

Kengo: Master of Bushido

Compañía: Crave **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un original juego de lucha que engancha a medida que se juega.

↓ Puede resultar un poco repetitivo y a la larga monótono.

7 VALORACIÓN: Sin ser un prodigio, engancha por su original enfoque, siguiendo el código del Bushido.

The Bouncer

Compañía: Square **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.





↑ El apartado gráfico, la original idea y la chulería de los protagonistas.

↓ El sistema de combate peca de ser lento y malo de respuesta.

6 VALORACIÓN: Toda una rareza que supone un delirio visual a la vez que falla en la jugabilidad.

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE PLAYMANÍA

500 ptas descuento CENTRO MAIL + 500 ptas descuento PLAYMANÍA = 1000 ptas

de descuento en tu compra en CENTRO MAIL

en juegos PSOne y PS2

¿Cómo hacer tu pedido?

EN LA TIENDA:
Puedes pasarte por cualquiera de las setenta tiendas Centro MAIL de España y efectuar directamente tu compra. No te olvides de llevar el cupón original, sin el cual no podrás beneficiarte de esta oferta. Para saber cuál es tu Centro MAIL más cercano llama al 902 17 18 19 o consulta la publicidad de esta cadena de tiendas en las páginas siguientes.

POR CORREO:
Recorta el cupón de descuento que hay en esta página, envíalo por correo indicando los productos que deseas adquirir. Centro MAIL te enviará tu pedido contra reembolso.
Toma nota de la dirección:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5º F
28031 MADRID

Si tienes cualquier duda sobre tu pedido, puedes llamar al 902 17 18 19

Descuento de 500 + 500 pts. en cada artículo o pedido cuyo valor sea superior a 7.000 pts.
Oferta no acumulable a otras promociones de Centro MAIL.
Promoción válida hasta el 15 de OCTUBRE de 2001.

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO CENTRO MAIL	DESCUENTO PLAYMANÍA	PRECIO FINAL LECTOR PLAYMANÍA
TOTAL				





Forma de pago

❐ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.)

PlayStation 2 | Sony | Velocidad

Carlos Sáinz y Luis Moya calientan motores en PS2

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



La calidad gráfica en coches y escenarios será espectacular. El reflejo de los rayos solares en la chapa del vehículo y en la carretera es tan sólo un ejemplo del trabajo de los chicos de Evolution Studios.

Por si no tuviéramos suficiente con *GT3*, Sony está preparando un título dedicado al Campeonato del Mundo de Rallies que contará con licencia oficial y todo lo necesario para que vivas esta competición.

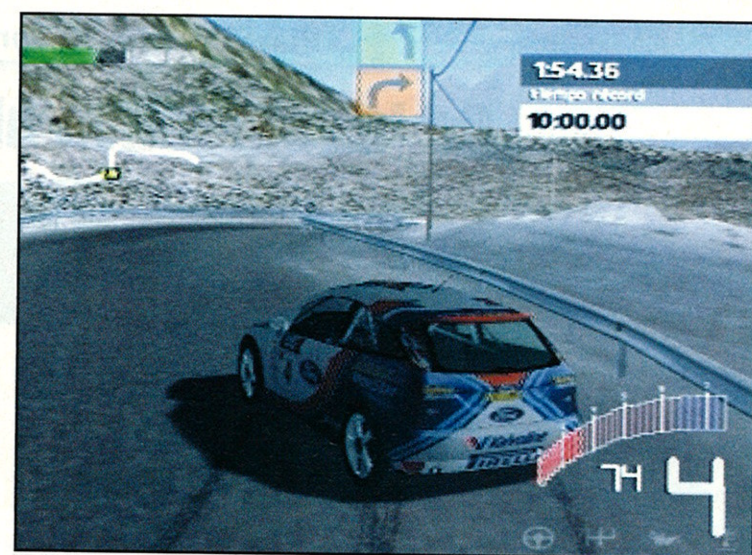
Dentro del cada vez más abundante catálogo de juegos de velocidad para nuestra PS2, en el que el rey indiscutible es *GT3*, ha sido la propia Sony la que se ha decidido a sorprendernos con un título en esta línea dedicado única y exclusivamente al Rally y que contará con todas las etapas, modelos y corredores de la competición oficial. Suponemos que para los aficionados a los rallies y a la velocidad en general, el carácter oficial del juego ya es un importante atractivo de por sí, pero es que además, *World Rally Championship* tendrá un acabado técnico impecable y una ambientación que promete hacerte sentir las mismas sensaciones que viven Carlos Sáinz o Tommy Makkinen al volante de sus vehículos. Y eso que la beta que hemos visto estaba todavía bastante verde y faltaba mucho por implementar...

Pese a que en la beta sólo pudimos jugar en el modo Contrarreloj, lo que está claro es que el atractivo principal de *WRC* será elegir un equipo (real, por supuesto) y un piloto (con su copiloto) y lanzarse a competir por el Título Mundial, que contará con los 14 rallies de la temporada, cada uno con sus etapas, lo que hace un total de 70 pistas. Además, la versión final del juego incluirá un modo para dos jugadores (con 5 circuitos especiales) y hasta un ránking en Internet con las mejores puntuaciones, en el que habrá varios premios en juego y del que ya os daremos todos los detalles cuando el título esté terminado.

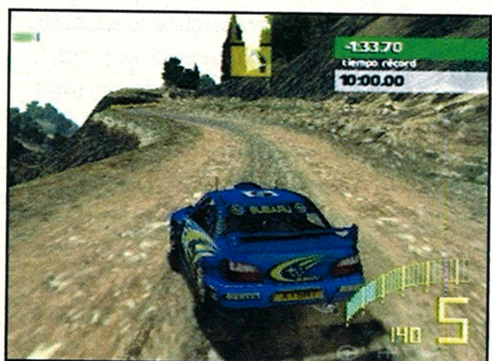
Además del realismo que le otorga su carácter oficial, hay que decir que el resto de aspectos de *WRC* no le andan a la zaga en lo que a fidelidad se refiere. El diseño de los circuitos, con una profundidad y nivel de detalle realmente alucinante, las peculiaridades climáticas de



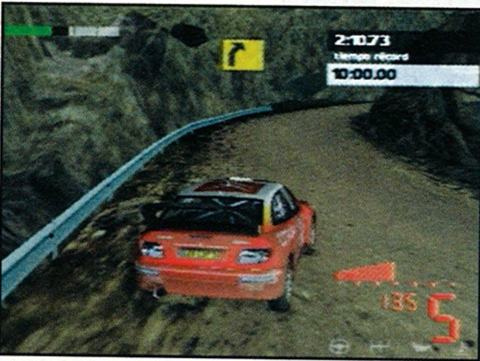
Antes de cada rally podremos contemplar un vídeo donde nos explicarán las características de la prueba y sus principales complicaciones, así como otros factores decisivos, como el terreno o el clima.



Conducir el Ford Focus de Carlos Sáinz y Luis Moya es otro de los grandes atractivos de *World Rally Championship*. ¡A ver si con nuestra ayuda consigue de una vez el Campeonato Mundial!



La naturaleza del suelo será determinante a la hora de afrontar cada una de las etapas. Obviamente, no es lo mismo conducir en un circuito nevado que en otro de gravilla o asfalto.



El modelado de los vehículos es espectacular. Cada uno de los modelos está recreado al detalle con todas sus características, tanto físicas como técnicas, además de los patrocinadores.



Gran variedad de efectos visuales enriquecerán el desarrollo de cada etapa, como el "polvillo" que soltamos en los circuitos de arena, que se irá adhiriendo poco a poco a nuestro coche.

Por su prometedora calidad técnica, su ajustado control y su carácter oficial, WRC tiene todas las papeletas para ser el primer gran juego de rally para PS2.

cada país, la respuesta de los vehículos ante los diferentes terrenos... todo está pensado para que *WRC* se convierta en el juego de rallies más realista jamás visto hasta la fecha. Una prueba más de este realismo será el número de vistas. Además de la cómoda vista exterior, podremos elegir entre cuatro cámaras interiores, cada una con un ángulo distinto. Aunque en la beta hemos detectado imperfecciones en alguna de estas vistas interiores, estamos seguros que para la versión final quedarán completamente pulidas. Os aseguramos que os sentiréis como auténticos pilotos de rallies.

El apartado sonoro, por su parte, cumplirá a la perfección su trabajo de meternos en la competición, destacando por encima de todo las indicaciones que nos dará nuestro copiloto, en perfecto castellano, y que servirán para que sepamos con algo de antelación qué tipo de "sorpresas" nos deparará el tramo en los próximos instantes. Además de estas indicaciones sonoras, podremos contar, si lo deseamos, con un indicador visual que nos mostrará cómo será la próxima curva.

En fin, que lo que hemos visto hasta el momento nos ha dejado muy buenas sensaciones, tanto en lo referente a temas gráficos, como en la jugabilidad. Ahora falta que los desarrolladores de Evolution Studios terminen su trabajo y nos permitan apreciar cómo queda en conjunto. Y ya tenemos ganas, porque la cosa promete de verdad...

Las cámaras más realistas

El afán de Evolution Studios por hacernos sentir como auténticos pilotos de rally queda claro en las vistas interiores. Habrá disponibles cuatro tipos distintos, además de la exterior, y algunas realmente "mareantes", que ofrecen gran sensación de realismo. Ya os avisamos que no será fácil conducir con este tipo de cámaras, pero os aseguramos que resulta mucho más realista.





La clave

Tras el increíble *GT3*, ahora Sony se saca de la manga un título de rallies con enormes posibilidades. Su calidad técnica, jugabilidad y, sobre todo, su tremendo realismo (con licencia incluida) le pueden colocar en el segundo puesto del ránking.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

□ PlayStation 2 □ Sony □ Arcade de pistola

De la recreativa al salón de tu casa

TIME CRISIS 2

Namco está trasladando a PS2 la recreativa que arrasó en todos los salones, añadiendo una serie de extras y mejoras gráficas que harán que esta versión supere con creces al original.



En los escenarios encontraremos ciertos elementos, como coches o barriles, que explotarán si les disparamos lo suficiente. Eliminaremos de un plumazo a los "malos" que estén por allí.

Habrá partes del escenario que nos quitarán vida si nos tocan. Cuando veáis la señal de "peligro", cubríos a toda pastilla.

No hace ni cinco meses que Namco presentó su *Time Crisis: Operación Titán* para PSOne y la compañía japonesa ya se encuentra ultimando el paso de esta conocidísima serie de arcades de pistola a los 128 bits de Sony. Tras el éxito de *Time Crisis 2* en los salones recreativos, ahora Namco nos presenta su versión para PS2, un título que, si bien tendrá el mismo desarrollo que la recreativa, también incluirá, como es habitual en la compañía, un buen número de extras y retoques en temas gráficos que conseguirán que no pueda ser considerado como una simple conversión. Pero vayamos por partes.

Time Crisis 2 mantendrá los esquemas básicos que han hecho famosa la saga, pero dotándoles de interesantes novedades. Para empezar, en esta nueva aventura no estaremos solos. Al igual que en la recreativa, podremos "compartir" nuestro gusto por el gatillo con un compañero. Si no jugamos a dobles, a este compañero lo controla la máquina, lo que tiene repercusión directa en el desarrollo del juego ya que, por un lado, parte de los enemigos irán a por él y, por otro, si por error disparamos a nuestro compañero seremos penalizados. Ni que decir tiene que, si jugamos con un amiguete, las posibilidades de divertirse de lo lindo se multiplican, y más si contamos con otra consola, otro *Time Crisis 2* y un cable i.link, porque de otra forma la pantalla se parte en dos cuadrantes.

Otra novedad destacable es que habrá elementos en los escenarios que pueden resultar dañinos si no tenemos cuidado. La caída de un árbol, la



Jugar con un amigo sin otra PS2, otro *Time Crisis 2* y sin cable i.link supone una drástica reducción de la pantalla.



Las animaciones de los enemigos cuando caen estarán más logradas que nunca. Según la parte del cuerpo donde les demos (cabeza, pecho, piernas...) se desplomarán de una forma u otra.



Estrenamos la nueva pistola: G-con 45 2

Con un diseño mucho más ergonómico y un peso sensiblemente inferior al modelo anterior, el nuevo "juguetito" de Namco se hace imprescindible para disfrutar de *TC2* en todo su esplendor, aunque podamos usar el Dual Shock. La respuesta general de la pistola es buena, aunque hemos hallado algunas imprecisiones que esperamos queden solucionadas en la versión final.



Si disparamos por error a nuestro compañero seremos penalizados con pérdida de puntos. No será fácil que esto ocurra, pero habrá zonas, como la persecución por el río, donde habrá que estar atento.

El primer arcade de pistola para PS2 tendrá un buen acabado técnico y una vida útil más larga que los TC de PSOne.

explosión de un coche o el movimiento de una grúa podrán hacernos "morder el polvo" si no nos cubrimos a tiempo.

Hasta ahí todo será tal y como en la recreativa. Las mejoras con respecto a ella vendrán dadas por un apartado gráfico mucho más cuidado. Aunque a primera vista no se note, si os fijáis con atención podréis observar un mayor grado de detalle en los escenarios, así como la inclusión de alguna que otra "sorpresita" (mención especial para las frutas que se desparraman cuando disparamos a los barriles). La inclusión de ciertos efectos visuales, como el leve humo que sueltan las armas tras disparar, completarán un apartado gráfico realmente bueno.

Y no nos olvidamos de la inclusión más importante: los modos de juego secundarios, especiales para esta edición, y que alargarán bastante la vida del juego. En total hay cuatro, destacando por su longitud y progresiva dificultad el modo Crisis Mission, en el que deberemos cumplir misiones concretas. Será sin duda un atractivo extra que ganará en diversión si nos "picamos" con un amigo.

En fin, que *Time Crisis 2* lo tiene todo para inaugurar con buen pie el género de los arcades de pistola en PS2.

La clave

Un apartado gráfico más completo que el de la recreativa y unos modos de juego que suavizan la sensación de que el modo principal se hace corto, harán de *TC2* un título de obligada compra si te gustó la "Coin Op". Y encima estrenamos pistola...

PRIMERA IMPRESIÓN: 

□ PlayStation 2 □ Konami □ Estrategia

Estrategia clásica para PS2

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

Si lo tuyo es darle a la materia gris y estás cansado de disparos, persecuciones, saltos y naves espaciales, ha llegado tu hora.



Poco a poco, todos los géneros van apareciendo en PS2 y por fin le ha tocado el turno a la estrategia, cuyo primer título para PlayStation 2 será este *Age of Empires II: The Age of Kings*.

Adaptado de la versión de PC, *AOE II* presentará diversos modos de juego, en el que destacará el modo Campaña, donde encontraremos personajes como William Wallace o Genghis Khan y en el que tendremos que construir y hacer evolucionar a nuestro pueblo, así como defenderlo de diversos enemigos y elaborar ataques. Además, contará también con un modo Multijugador y otro Death Match, entre otros. Gracias a las conexiones USB de la consola, podremos usar el teclado y el ratón.

En esta primera versión, el nivel gráfico es pobre, ya que el mapa, bastante pixelado, se descubre "a tirones" y no hay mucha concordancia entre el tamaño de los personajes y los objetos que aparecen en pantalla, por lo que esperamos que corrijan estos "defectos" y puedan ofrecer una versión final atractiva e interesante.



Los ataques a fortalezas enemigas serán indispensables en algunos momentos.



Tendremos que construir molinos, granjas y hasta puertos pesqueros para subsistir.

La clave

Su escasa calidad gráfica consigue que de la sensación de ser un juego de PSOne. Habrá que ver si corrigen este defecto, porque un juego de estrategia tan completo sería un excelente refuerzo al amplio catálogo de PS2.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation 2 · Virgin · Aventura de acción

De mutaciones genéticas y otras alteraciones

DNA: DARK NATIVE APOSTOL

En un futuro lejano, una maléfica organización quiere imponer su ley utilizando a individuos retocados genéticamente, pero uno de ellos se niega a cooperar...

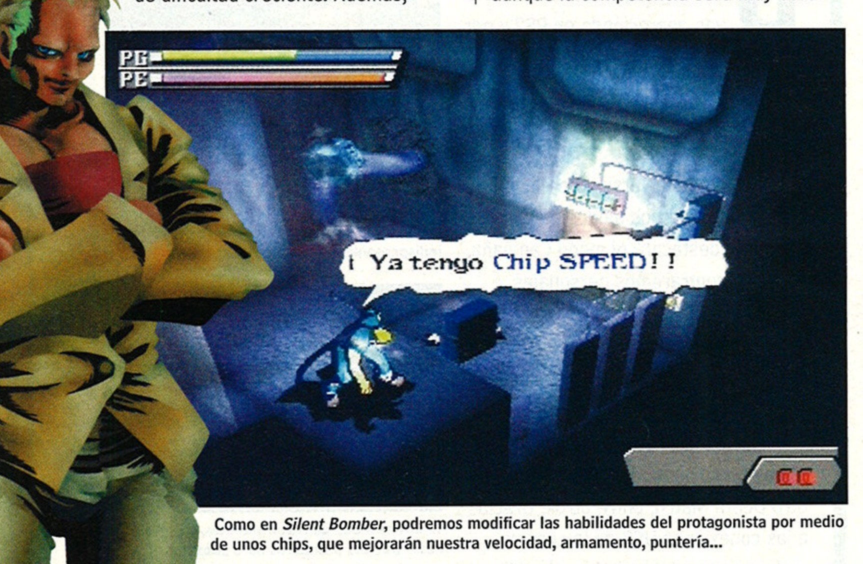
Así comienza *DNA*, una aventura repleta de acción, que nos ha recordado bastante a *Silent Bomber* de PSOne. No obstante, *DNA* hará especial hincapié en los elementos de aventura, como son la resolución de puzzles o la búsqueda de objetos, todo aderezado con un continuo goteo de acción plasmado en forma de combates cuerpo a cuerpo, al más puro estilo Beat´em up, o con armas generadas por la propia mutación del protagonista.

En la práctica, el juego resultará bastante divertido, ya que el perfecto equilibrio entre estos elementos le dotará de un desarrollo atractivo y variado, en el que afrontaremos retos de dificultad creciente. Además, podremos ajustar las habilidades del personaje por medio de un sistema de Chips, lo que le que otorgará unas dimensiones de juego más profundas.

Por otra parte, *DNA* contará con un apartado gráfico bastante peculiar, muy cercano al de los dibujos animados, que se ha conseguido gracias a la técnica "Cell Shading", ya vista en títulos como *Wacky Races*, y que consiste en marcar con un trazo grueso el perímetro de las figuras poligonales. Así, *DNA* mostrará un colorido "look" Anime y una estética muy marcada, aspectos que quedan más patentes en las cuidadas animaciones y los detallados escenarios 3D. Sin duda, un juego que apunta muy buenos modos, aunque la competencia será muy dura.

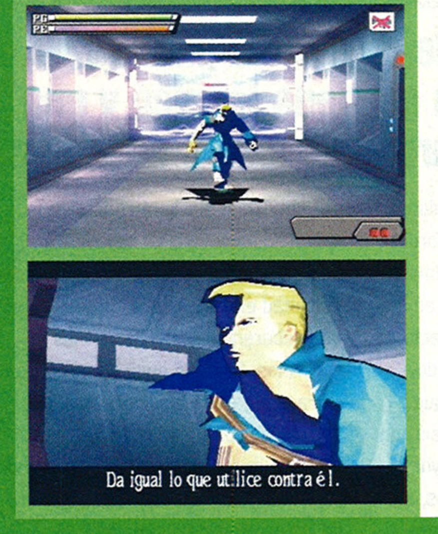


Entre los enemigos se contarán todo tipo de mutaciones genéticas, tanto humanas como de animales.



Como en *Silent Bomber*, podremos modificar las habilidades del protagonista por medio de unos chips, que mejorarán nuestra velocidad, armamento, puntería...

Cell Shading



Este efecto gráfico ya ha sido utilizado en otros juegos, como *Wacky Races* o *Jet Set Radio*, en Dreamcast. El efecto conseguido es muy parecido al de algunas series de animación por ordenador. En cualquier caso, es un "look" completamente distinto y bastante original, que seguro veremos más a menudo a partir de ahora, ya que PS2 puede realizar este original efecto sin apenas despeinarse.


Las explosiones y otros efectos de luz enfatizarán aún más la apariencia manga.


Para avanzar tendremos que resolver puzzles, empujar cajas o utilizar conductos de aire.



En base a los chips que utilicemos, el protagonista podrá superar zonas nuevas.

La clave

El principal inconveniente de *DNA* será la cantidad de aventuras que se avecinan de cara a la campaña navideña, ya que pese a ser un título atractivo y a tener en cuenta, por ahora carece del gancho necesario para cautivar al gran público.

PRIMERA IMPRESIÓN:  MB











HEREDEROS DE NOSTROMO



Dirección: http://www.hnostromo.com/domina/done



Done Pantalla TFT 5" Color

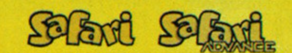
Compatible con:

PS One,
PlayStation,
PlayStation 2,
Consolas con salidas A/V,
Vídeo,
DVD,
Etc.



Done Maletín & Twin Edition

- Maletín para transportar la consola PS One™ y sus accesorios: adaptador de corriente, mando de control y cables de conexión.
- Cámara de fotos y funda de regalo.









□ PlayStation 2 □ Activision □ Deportivo

El rey de los deportes de riesgo ha vuelto

TONY HAWK´S PRO SKATER 3

El astro del monopatín regresa a su esperada cita anual, esta vez en las dos consolas de Sony, aunque es la versión para PS2 la que más nos va a sorprender.



A la hora de grindar, contaremos con la ayuda de una nueva barra de equilibrio, mucho más intuitiva y que se comporta de una manera más lógica a nuestra actuación.



Los retos que deberemos superar en los niveles variarán ligeramente dependiendo del deportista, y algunos de ellos son tan absurdos como liberar un peatón cuya lengua a quedado pegada a un poste.

Hace un par de años largos, cuando se empezó a gestar el primer *Tony Hawk*, muchos de nosotros empezamos a recordar los escasos juegos de skate que han existido a lo largo de la Historia, y la escasa calidad que ofrecieron la inmensa mayoría. Salvo el famoso *720º* de Atari, todos pasaron con más pena que gloria... hasta que apareció este genial e inimitable título, al que le siguió una secuela, si cabe, aún mejor.

Con *Tony Hawk´s Pro Skater 3*, el primero de la saga en aparecer para PS2, parece que va a ocurrir lo mismo que con sus antecesores, es decir, la cosa va a mejorar considerablemente, ya que contará con una larga lista de novedades, las cuales descansarán sobre una base y sistema de juego muy parecido al de las anteriores entregas.

Así, el tercer título de la saga seguirá ofreciendo al jugador una libertad de movimiento completa en unos escenarios que, aproximadamente, serán el doble de grandes que los de *Tony Hawk´s 2*. La lista de piruetas y acrobacias volverá a crecer y ofrecerá nuevas y arriesgadas figuras, igual que crecerá el plantel de skaters, entre los que podremos ver alguna que otra cara nueva junto a los ya viejos conocidos.

Sin embargo, las principales aportaciones de esta entrega las encontraremos, en primer lugar, en los retos que debemos realizar en cada uno de los niveles. A los típicos objetivos de puntos, encontrar las letras que forman la palabra Skate y demás, se sumarán otras situaciones más complejas, como



Los "lips", o acrobacias estáticas en los bordes, también van a ganar en espectacularidad.



Los entornos van a ser tremendamente grandes, y en casi todos habrá una o varias zonas ocultas.

También en PSOne

La veterana consola que dio a conocer el fenómeno *Tony Hawk* también recibirá su correspondiente versión que, como no podía ser de otra manera, será bastante más limitada y menos espectacular, aunque contará con muchos detalles de calidad, como la casi completa eliminación del "popping". Será, sin duda, la despedida de la saga en PSOne.









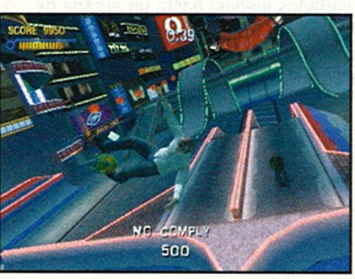
Algunos escenarios serán susceptibles de sufrir transformaciones con nuestras acciones, como en Los Angeles, donde podemos provocar un terremoto para destrozar una autopista flotante.



En esta entrega, lo normal será ver numerosos personajes pululando por los escenarios.



Las animaciones también han ganado muchos enteros, tanto en variedad como en realismo.



Entre los países que visitaremos estarán Canadá, Japón y, cómo no, varias zonas americanas.



En esta nueva edición tampoco faltarán los agradecidos editores de escenarios y skaters.

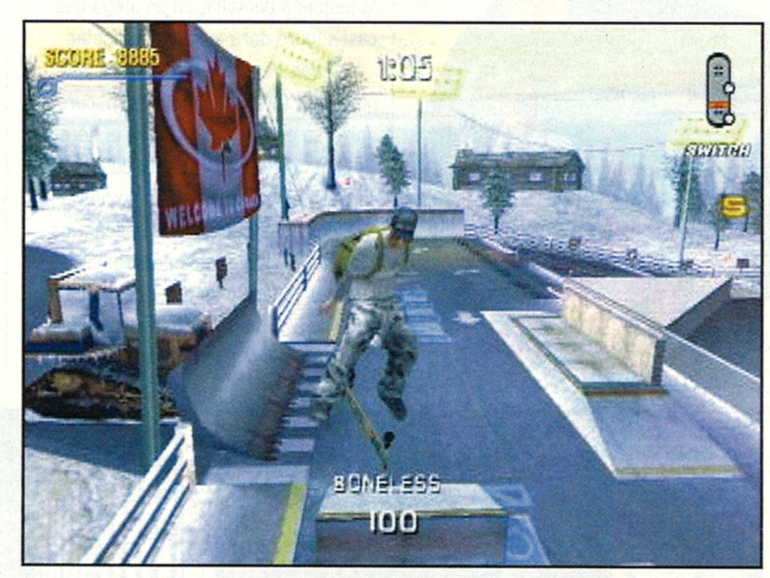
Activision tiene en Tony Hawk´s 3 una de sus principales bazas de cara a la Navidad, y un auténtico juegazo que muestra sin tapujos el potencial de PS2.

ayudar o inmovilizar a determinados personajes del escenario, provocar un terremoto, o evitar que un vehículo siga circulando. Para resolver todas estas situaciones, tendremos que hacer uso de la imaginación y de la lógica a partes iguales, y, sobre todo, de nuestra habilidad para ejecutar Ollies, Wallrides, Manuals y demás proezas a lomos de nuestra tabla.

En segundo lugar, cabe destacar la increíble sensación de vida que desprenderán los entornos, por los que pulularán numerosos peatones, coches e incluso pájaros, hojas secas y otros detalles ornamentales. Tampoco faltarán los agradecidos editores de personajes y circuitos, mucho más complejos y completos que los vistos en la anterior edición para PSOne.

En el apartado técnico, podemos adelantar que *Tony Hawk´s 3* se moverá a unos constantes 60 frames por segundo y contará con unas animaciones infinitamente más variadas, realistas y suaves que las de anteriores entregas, así como una sensación de velocidad muy superior. Tampoco nos olvidamos del modo Multijugador, que presumiblemente aprovechará las funciones i.Link y Online de la consola, aunque estas últimas tendrán que esperar hasta bien entrado el año que viene. Ya veremos.

La beta que hemos probado no estaba completa, pero incluso en esta versión previa desprende ya una calidad más que alta. El mes que viene, si la suerte y los señores de Activision nos acompañan, veremos que más puede ofrecer este, ya de por si prometedor, Tony Hawk´s *Pro Skater 3*.





La clave

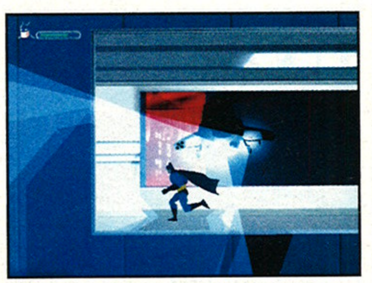
Gran Turismo 3 A-Spec ha sido el primer juego de PS2 capaz de vender consolas por sí mismo, y _Tony Hawk 3_ puede ir por el mismo camino. Parece rápido, divertido, genial, impresionante... un título que supera en todo a las entregas de PSOne.

PRIMERA IMPRESIÓN:  E

PlayStation 2 · Ubi Soft · Aventura de acción

El héroe de la noche regresa en versión animada

BATMAN VENGEANCE



Batman deberá superar todo tipo de situaciones, como este ataque de un helicóptero.

Uno de los últimos éxitos de la Warner en el campo de la animación ha sido Batman, serie que ha sido trasladada a PS2 con todo su poderío visual.

Bruce Wayne, el multimillonario que da vida a Batman, ha protagonizado muchos y muy variados juegos, hasta un arcade de lucha al más puro estilo *Final Fight*. Sus últimas aventuras en PSOne han pecado de ser demasiado ambiciosas, y no llegaron a convencer a nadie, pese a tener el respaldo de la licencia de la película. Por fortuna, parece que con la serie animada va a ocurrir todo lo contrario, porque Ubi Soft está trasladando toda la magia de la serie a la pequeña pantalla, en un juego que casi seguro dará mucho que hablar.

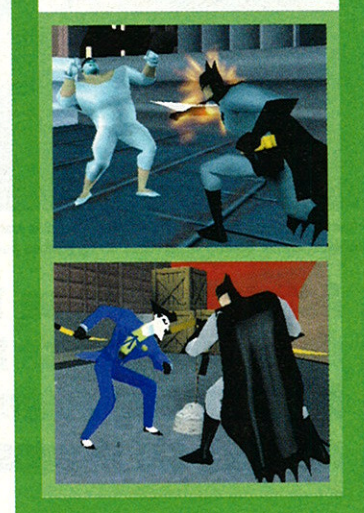
Batman Vengeance respetará y plasmará fenomenalmente el oscuro universo en el que se mueve el héroe, Gothan City, desde el punto de vista de la serie animada. Es decir, no nos vamos a encontrar unos escenarios hiperrealistas o unos personajes super detallados, ya que la estética no es ésa. En su lugar, afrontaremos la aventura como si estuviéramos participando en un episodio de la serie. Sobra decir que la ambientación es muy oscura, y no faltan los elementos habituales del universo Batman, como la "Batcueva", el "Batmovil" y los supermalos de turno.

Como aventura de acción que es, no faltarán los combates cuerpo a cuerpo, en los que podremos realizar combos de puños y patadas, los gadgets de todo tipo, como los "Batarangs", y acciones tan variadas, como planear, saltar, descolgarse por cornisas... vamos, que Batman va a ser, valga el chiste, un personaje muy "animado" y con muchas posibilidades a la hora de actuar.

A la vista de todos estos elementos, parece que Ubi Soft va a ser la primera compañía en hacer un juego decente inspirado en Batman, aunque no sea en las películas. Todo apunta a que será una gran aventura, extensa, repleta de acción y emoción, y con un "look" y un acabado gráfico que parece realmente impresionante. El mes que viene, más.

Enemigos de ayer y hoy

Joker, Poison Ivy y otros famosos enemigos de Batman se darán cita en esta aventura. Por regla general, acabarán siendo combates cuerpo a cuerpo, aunque también requerirán el uso de Gadgets.

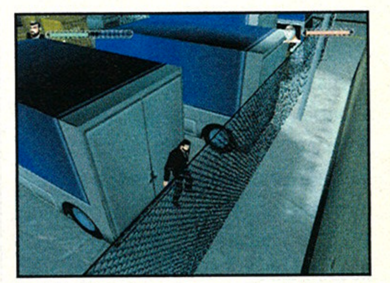




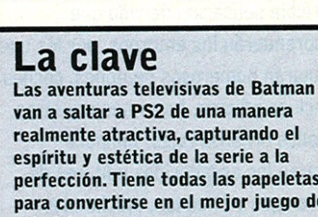
La variedad de acciones que podrá realizar Batman promete ser realmente amplia, y no faltarán las propias de las aventuras tipo *Tomb Raider*.



Con determinados Gadgets y armas se activará automáticamente la vista subjetiva, con la que podremos apuntar de manera más precisa.



No faltarán niveles en los que primará el sigilo, e incluso podremos controlar a Batman sin disfraz.



La clave

Las aventuras televisivas de Batman van a saltar a PS2 de una manera realmente atractiva, capturando el espíritu y estética de la serie a la perfección. Tiene todas las papeletas para convertirse en el mejor juego de este héroe.



PRIMERA IMPRESIÓN: MB

PlayStation 2 · EA Sports · Velocidad

Afán de superación

F1 2001

El alto listón dejado por *Formula One 2001*, no ha echado atrás a los chicos de EA Sports, quienes se han propuesto mejorar, y mucho, el "traspiés" con su simulador del año pasado. ¿Lo conseguirán?

Los monoplazas estarán mucho más detallados que los de la anterior edición, y contarán con detalles geniales, como los retrovisores, que actuarán como verdaderos espejos a lo largo de la carrera.



En esta versión para el año 2001 todavía quedan elementos por implementar, como las rutinas de colisión y pérdidas de componentes, que en la beta que hemos probado aún estaban un poco verdes.

Al más puro estilo Gran Turismo

Sin duda alguna, una de las mayores novedades de *F1 2001* será la necesidad de superar ciertas pruebas y requisitos para poder acceder a determinados modos de juego. Así, para poder empezar a competir tendremos que superar pruebas de aceleración y frenada, comportamiento del monoplaza en curvas cerradas, con el suelo húmedo o con el tanque vacío. Todo un detalle, toda una novedad.



Pues parece que sí, o al menos eso nos ha parecido al probar la primera versión jugable que ha caído en nuestras manos. Realmente nos han sorprendido las novedades que han introducido tanto en el apartado gráfico como en el jugable. Y no nos estamos refiriendo sólo a un lavado de cara, como ocurriera con la anterior edición, sino a todo un conjunto de elementos verdaderamente innovadores que están dando forma a un simulador revolucionario dentro del género.

Ante todo, EA Sports ha querido mantener el espíritu de simulación sobre el de arcade, tal y como demuestra la respuesta y el control de los monoplazas a las distintas situaciones meteorológicas, y la desaparición del propio modo Arcade, presente en la anterior edición. Sobre esta idea, EA Sports, está dando forma a un simulador tremendamente original que bebe de fuentes tan distintas a la Fórmula 1 como pueda ser *Gran Turismo*. No, no nos hemos vuelto locos. La compañía canadiense se ha sacado de la manga un sistema de juego que nos invitará a supera pequeñas pruebas al más puro estilo de las licencias de *Gran Turismo*. De este modo, a medida que superemos los retos se irán abriendo modos de juego, circuitos y extras con los que podremos seguir descubriendo nuevos elementos ocultos.

Así, entre estos desafíos encontraremos pruebas de aceleración y frenada en determinadas situaciones, por ejemplo sobre el asfalto mojado, entradas en boxes, control del monoplaza con el depósito lleno o vacío... incluso te permitirán dar una vuelta a los 17 circuitos de la temporada 2001, para que te vayas entrenando. En gran medida, todas estas pruebas vendrán a suplir los agradecidos modos Escenario o Challenge, al tiempo que dan al juego una apariencia bastante innovadora. Eso sí, no faltarán a la cita los modos de juego clásicos, como los de Carrera Sencilla o Campeonato, en los que



La conducción sobre la pista mojada también ha sido retocada considerablemente, y ahora será mucho más fácil acabar con el alerón en la mano y todos los huesos rotos... ¿verdad contrincante?

Si te emociona la Fórmula 1, no deberías perder de vista el trabajo realizado este año por EA Sports.

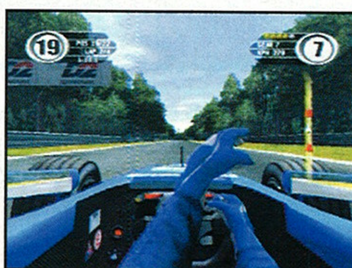
podremos competir contra un total de 21 coches que, todo sea dicho, serán fieles réplicas de los monoplazas de la competición real.

Siguiendo con las mejoras, tanto el apartado gráfico como el sonoro han sido creados desde cero con respecto a la anterior edición y el resultado promete calidad de la buena. Así, junto a los realistas monoplazas, que reflejarán en tiempo real todo lo que les rodea, encontraremos unos circuitos en los que el asfalto parecerá de verdad, tanto o más como los elementos del entorno que los rodean. Además, *F1 2001* nos ofrecerá una tremenda sensación de velocidad, un total de 4 vistas, comentarios en tiempo real desde Boxes, nuevas animaciones de la cuadrilla del Pit e incluso animaciones del mismo piloto en carrera.

Ante este cúmulo de novedades, más de uno estará ya deseando tener en sus manos este nuevo y prometedor simulador de la factoría EA Sports, con el que casi seguro lavará la mala imagen dejada con la anterior edición. Y si no, tiempo al tiempo.



Los más de 20 integrantes del pit de boxes han sido de nuevo plasmados en el juego con las últimas técnicas Motion Capture.


Desde la vista subjetiva podremos ver incluso como el piloto regaña a sus contrincantes cuando realizan alguna acción imprudente.



La clave

Mucho tienen que cambiar las cosas para que EA Sports no consiga colocar a su juego como el mejor simulador de Fórmula 1 para PS2. Tiene todas las papeletas para ser el mejor y el más realista del mercado a poco que se esmeren.

PRIMERA IMPRESIÓN:  E

□ PlayStation 2 □ Planeta □ Deportivo

Puños Fuera

VICTORIOUS BOXERS

Kodansha, conocida en Japón por su línea de Manga, nos ofrecerá la posibilidad de disfrutar de un juego de boxeo tan original como atípico.


Al principio cuesta un poco acostumbrarse al control, porque nuestro personaje gira alrededor del rival como si fuera el centro del universo, lo que cambia la dirección según su posición.

Aunque *Victorious Boxers* lleva más de medio año a la venta en Japón, Planeta ha decidido traerlo a Europa por su indudable originalidad. En él no encontraremos astros del cuadrilátero, sino un montón de estudiantes japoneses que lucharán por ser campeones de su región.

Desde una estética y desarrollo inspirados en el Manga, el Modo Historia nos permitirá acompañar a Ippo desde los orígenes de su carrera pugilística hasta el cinturón de Campeón, contando con la ayuda de un entrenador particular. Además, en el modo Versus podremos enfrentarnos a un amigo con cualquiera de los personajes que hayamos descubierto en el juego, más de 40.

Gráficamente, *Victorious Boxers* contará con innumerables detalles de calidad, como las animaciones de los púgiles o su tamaño. Además, destacará la agilidad que presidirá los combates. Sin embargo, hemos podido observar en esta primera versión algún que otro defectillo en el control, ya que el protagonista tomará como punto de referencia al contrincante, lo que dificulta las cosas. Veremos si es el mes que viene nos sorprenden con suculentos cambios en el control.


El juego lleva a la venta más de medio año en Japón, y eso se nota en el apartado técnico.

La clave

No pretende ser un *KO Kings* ni nada parecido, ya que ofrece un estilo de juego completamente distinto. Por ahora, lo que más nos ha llamado la atención es el modo Historia. Le seguiremos la pista por si se corrigen algunos defectos.

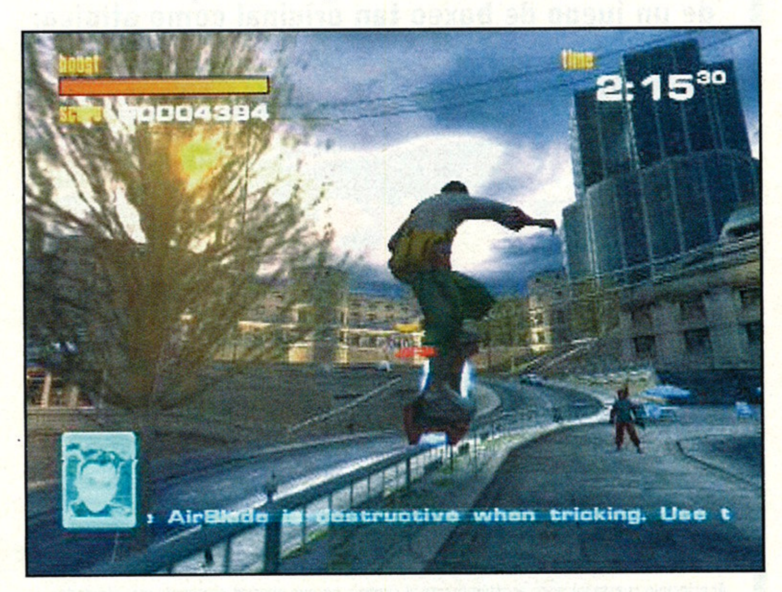
PRIMERA IMPRESIÓN: B

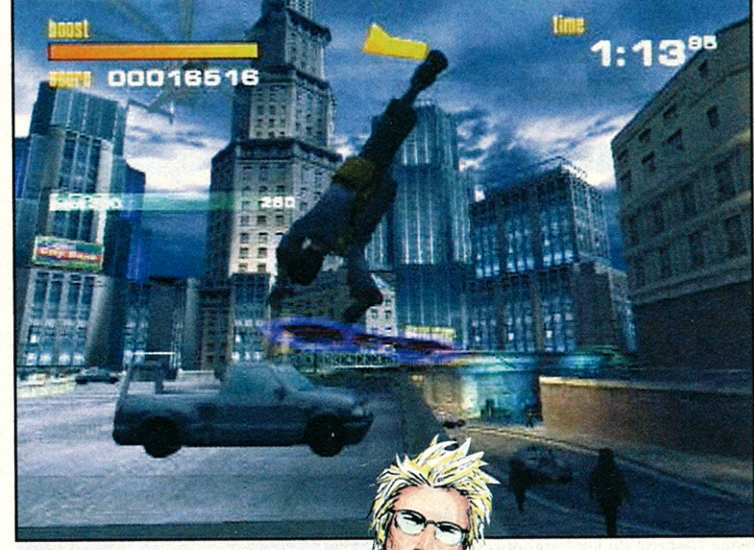
PlayStation 2 · Sony · Deportivo

Y ahora, con tablas antigravitatorias

AIRBLADE

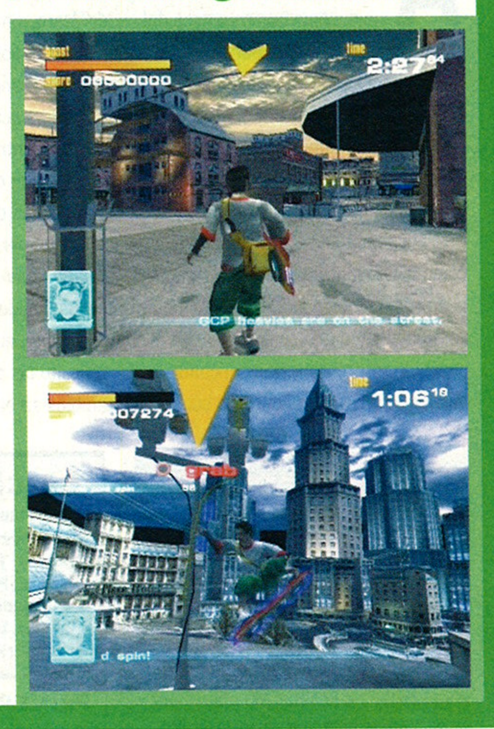
El furor desatado por *Tony Hawk* ha propiciado la aparición de numerosos clones, a los que ahora se suma esta original propuesta de Sony para PS2.





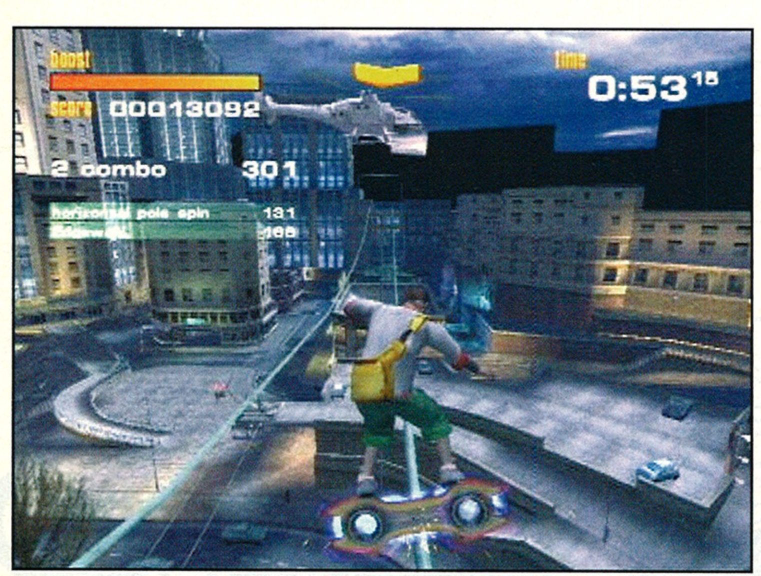
Entornos de nueva generación

La herramienta Renderware, creada por la división de desarrollo de la misma Criterion, ha servido para crear unos entornos altamente detallados y no menos complejos. En su inmensa mayoría son entornos urbanos, y en ellos podemos encontrar rascacielos, mucho tráfico, peatones, fuentes, barandillas... Pese a este nivel de detalle, el juego apenas adolece de ralentizaciones, y ni siquiera recurre a la niebla o el popping para ocultar o tratar de disimular su formación. Son, simplemente, geniales.



Criterion, los responsables de *Airblade*, son también los responsables de una de las herramientas de programación más potentes para PS2, conocida como Renderware, y que actualmente está siendo utilizada en más de la mitad de los proyectos para la consola. Por esta razón, os podéis hacer una idea de hasta qué punto se está aprovechando el hardware de la consola en *Airblade*, algo que queda aún más claro con echar un vistazo a las imágenes del juego, uno de los títulos más impresionantes en el aspecto gráfico.

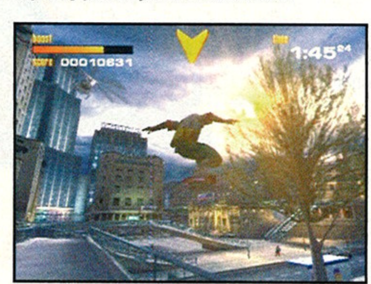
Airblade seguirá la estela de *Tony Hawk*... pero a su manera. Es cierto que podremos realizar un montón de piruetas y acrobacias a lomos de nuestra tabla antigravitatoria, algunas de ellas impensables sobre una tabla de skate, pero *Airblade* además adoptará un planteamiento completamente distinto. El modo de juego estrella será el Historia, en el que habrá un argumento, unos protagonistas y una serie de retos que se nos irán proponiendo, como abatir a unos guardias, "grindar" vehículos o desactivar cámaras de seguridad, a medida que la trama se vaya desarrollando. Y la trama promete mucha "chicha".



Las misiones variarán dependiendo del escenario, pero para que os hagáis una idea, el final del segundo escenario nos invitará a "colgarnos" de un helicóptero. Cómo hacerlo, ya es otra cosa...

Con la intención de hacer sombra al propio Tony Hawk's 3, Airblade nos ofrecerá calidad gráfica de infarto y un original desarrollo.


En muchos casos, debemos golpear y destruir objetos y personajes con nuestra tabla.


Los efectos de luz y sombra no tienen nada que envidiar a *Gran Turismo 3*, el rey en el tema.


Las acrobacias variarán respecto a los juegos de Skate, y nos podremos coger a farolas y barras.

Pese a la importancia de este modo, no faltarán los típicos en el género, como Carrera Libre o Concursos de Puntuación. El control será muy parecido al de la saga *Tony Hawk*, a excepción de la nueva función turbo, gracias a la cual podremos alcanzar velocidades de vértigo.

Casi no hace falta decir que, gráficamente, *Airblade* es uno de los primeros juegos de segunda generación en los que se notará un cambio de mentalidad en los programadores y un mayor aprovechamiento de los recursos técnicos de PS2. La complejidad de los entornos, la suavidad del motor gráfico y, sobre todo, su sobrecarga de elementos sin que la consola se resienta representarán grandes avances en este tipo de títulos.

No obstante, el juego todavía necesita unos cuantos retoques y mejoras y por lo tanto, es muy pronto para adelantar un juicio final. El mes que viene veremos cuál es el resultado, aunque por ahora, *Airblade* promete, y mucho.

La clave

Airblade parte de unas ideas muy interesantes, pero el mismísimo _Tony Hawk 3_ puede ponérselo un poquito más difícil. Por el momento, nos ha parecido un título que puede dar mucho de sí, pero no lo sabremos hasta que tengamos la versión final.

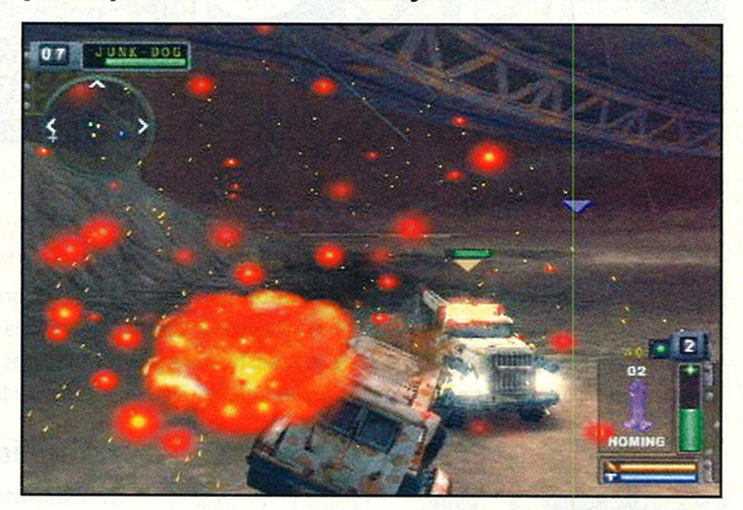
PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation 2 | Sony | Arcade

En directo desde el desguace

TWISTED METAL BLACK

Si tienes un coche y no sabes qué hacer con él, participa en *Twisted Metal*... y adiós al Plan Renove.



Twisted Metal fue el primer juego de combate de vehículos de PlayStation, y gozó de un gran éxito en los Estados Unidos, donde han disfrutado de dos secuelas más. Con la llegada de PS2, Sony America ha encontrado la excusa perfecta para una nueva entrega, muy superior a sus hermanas de la 32 Bits.

Como en los anteriores *Twisted Metal*, nuestro objetivo será sobrevivir en unas encarnizadas batallas a bordo de estrafalarios vehículos, haciendo uso de todo tipo de armas y artimañas para acabar con los rivales. Para disfrutar de esta ensalada de tiros, podremos optar entre un buen puñado de modos de juego, incluido un modo Multijugador para cuatro participantes a pantalla partida.

En materia gráfica, encontraremos más de una docena de gigantescos entornos urbanos repletos de elementos interactivos, efectos de luz y sistemas de partículas en tiempo real. Por el momento, todo se mueve a bastante velocidad, y el conjunto resulta bastante divertido. El mes que viene veremos el resultado final.


Por los escenarios encontraremos todo tipo de armas, desde lanzallamas a cohetes.


Podremos pilotar motos con sidecar, todoterrenos, camionetas, coches antiguos...

La clave

En los EE.UU. el combate de vehículos tiene bastante éxito, mientras que aquí no acabamos de cogerle el gusto. Esta apuesta de Sony puede ser la solución, ya que tiene bastante más calidad que otros juegos similares.

PRIMERA IMPRESIÓN: B

El penúltimo bombazo para PSOne te propone participar en un hilarante atraco. Nosotros no llegamos a tanto. Para hacerte con uno de los 15 juegos para PSOne *The Italian Job* que Proein y PlayManía sorteamos, sólo tienes que enviarnos las soluciones correctas a estos Pasatiempos.

HUMOR







PRUEBA SILÁBICA

BUSCAMOS AHORA EL NOMBRE DE UN JUEGO PARA PLAYSTATION QUE SE CARACTERIZÓ POR SER INNOVADOR Y ALGO DISCORDANTE EN SU TIEMPO. Para ello, usando las definiciones, deberás rellenar correctamente las casillas horizontales colocando las letras de las sílabas sueltas de al lado. Si lo haces correctamente, leerás en la primera columna vertical el nombre del juego que buscamos y, además, te sobrarán algunas sílabas con las que podrás componer un importantísimo mensaje para conductores... ¡¡Pisa el acelerador y adelante!!



			DE	HA
			A	RROR
			PE	BES
			BU	MO
			BA	NE
ES	CON	NO	RAS	NI
ES	TE	TUR	DUZ	DI
GRAN	RA	SI	BIO	BIS
TA	CAS	O	TRIS	RO
JO	FI	RO	NO	JE
LLO	UR	TE	PU	BA
BE	MA	NO	VE	A

1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						

Definiciones:

1. Voluminoso.
2. Que guarda la ropa.
3. Profundidad imponente.
4. Refrigerador.
5. Sinónimo de delineación.
6. El puzzle más jugado.
7. Puro de cuba.
8. Conjunto de burbujas.
9. Todos los domingos lo son.
10. Pánico, pavor.
11. Joya redonda.
12. Relativo a la calle.
13. Nada claro.
14. Síntoma ocular de cansancio.

Mensaje clave: ____________________

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
   HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
   Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2. - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *The Italian Job* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de correos.
3. - Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de Septiembre de 2001 y el 25 de octubre de 2001.
4. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Proein y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....

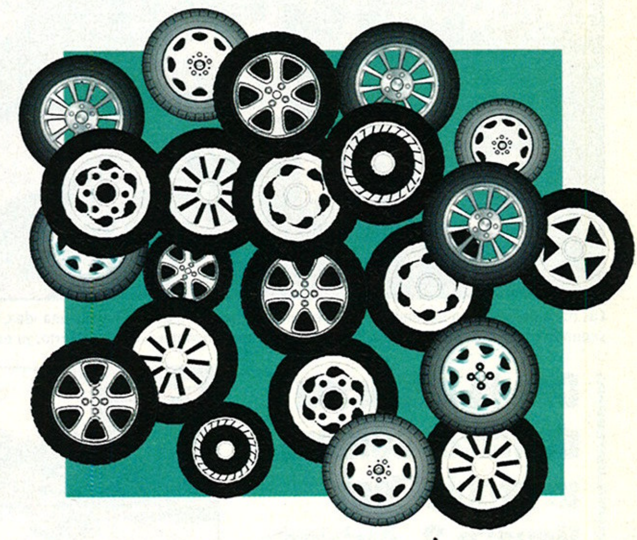
Dirección: ....

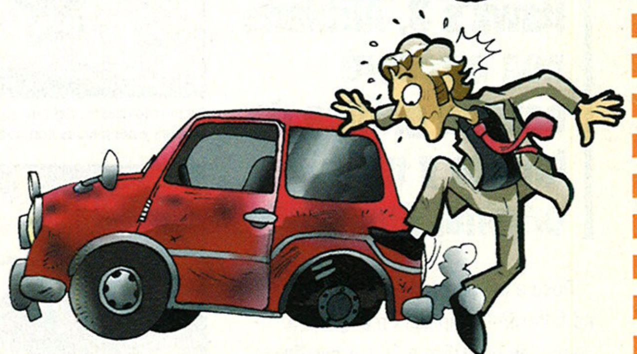
Localidad: .... Provincia: ....

C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

OJO A LA RUEDA

¡VAYA FAENA!, EN PLENA ESCAPADA VA LA RUEDA Y SE SALE... Y el asunto no está para quedarse de brazos cruzados, así que deberemos echarle una mano al "prota" de *The Italian Job* descubriendo en este pequeño barullo una rueda que se diferencia de las otras que son iguales a ella.
¡Descubre el fallo lo antes posible, pues nos pisan los talones!



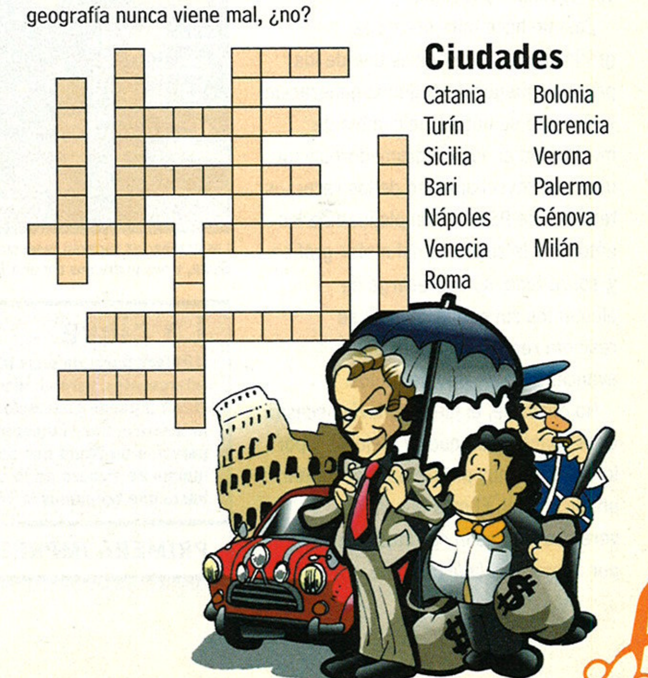


CRUZADA ITALIANA

QUÉ MEJOR OCASIÓN QUE ÉSTA PARA VIAJAR Y CONOCER ITALIA A FONDO. Relájate y busca en nuestra cruzada los nombres de 13 ciudades italianas. Un poco de geografía nunca viene mal, ¿no?

Ciudades

Catania, Turín, Sicilia, Bari, Nápoles, Venecia, Roma, Bolonia, Florencia, Verona, Palermo, Génova, Milán



Expertos en Informática y Videojuegos



PS2 PlayStation 2

BLOODY ROAR 3



~~9.990~~ 9.490

DARK CLOUD



~~9.990~~ 9.490

ESTO ES FÚTBOL 2002



~~9.990~~ 9.490

CONTROLLER DUAL SHOCK 2



~~4.990~~ 4.790

DVD REMOTE CONTROL INTERACT



~~4.990~~ 3.990

GRAN TURISMO 3 A-SPEC



~~9.990~~ 9.490

LA FUGA DE MONKEY ISLAND



~~10.490~~ 9.990

MOTO GP



~~9.900~~ 9.490

MEMORY CARD SONY 8 Mb





~~6.990~~ 6.490

PLAYSTATION 2

69.900

ONIMUSHA WARLORDS



~~10.990~~ 10.490

PARÍS DAKAR RALLY



~~9.990~~ 9.490

PROJECT EDEN



~~9.990~~ 9.490

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X



10.990

SHADOWMAN 2



~~9.990~~ 9.490

PS one

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY



~~4.500~~ 4.190

MEMORY CARD SONY





~~2.100~~ 1.990

TARJETA MEMORIA Centro MAIL 4 Mb.

3.490

VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2

~~12.990~~ 12.490

PLAYSTATION PS ONE

19.900

A SANGRE FRÍA







3.990

ACE COMBAT 3





3.990

ALONE IN THE DARK

~~7.490~~ 6.990

APE ESCAPE

3.990

BREATH OF FIRE IV



3.990

COLIN McRAE RALLY 2



~~4.990~~ 4.490

DIGIMON

8.490

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS



4.495

FINAL FANTASY IX

~~9.990~~ 9.490

FORMULA ONE 2001

~~6.990~~ 6.490

INSPECTOR GADGET



~~4.995~~ 4.490

ISS PRO EVOLUTION





3.900

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

3.990

MEDIEVIL 2



3.990

MEGAMAN LEGENDS 2



3.990

MEGAMAN X5



3.990

ROLAND GARROS 2001



4.990

SILENT HILL



~~3.990~~ 3.490

SPIDER-MAN





~~4.990~~ 4.490

SPIDER-MAN 2



~~6.990~~ 6.490

SYPHON FILTER 2

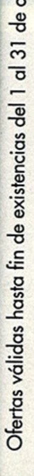


3.990

X-MEN MUTANT ACADEMY 2



~~5.490~~ 4.990

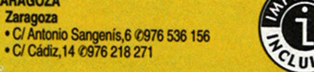






A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís,6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS





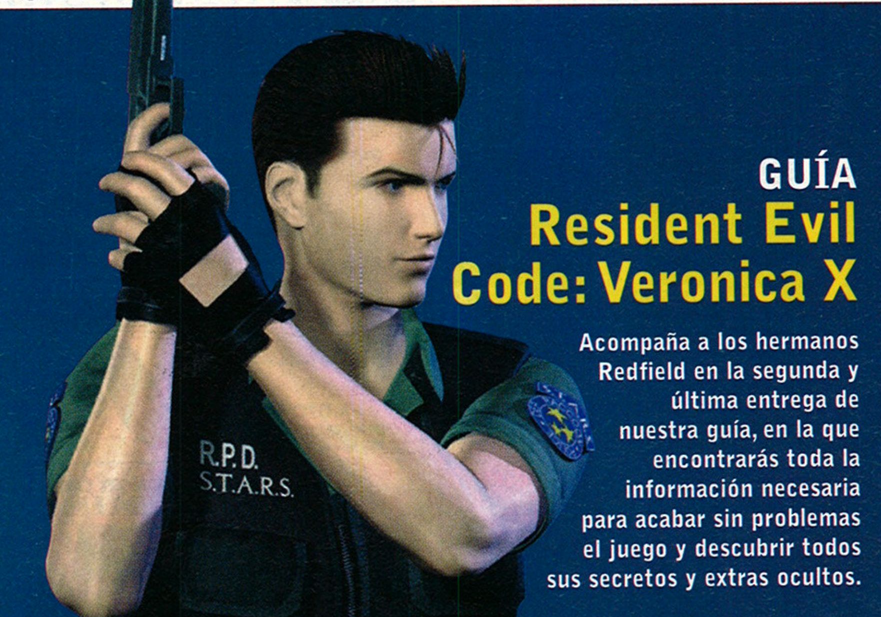
EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



REPORTAJE

Todas las aventuras que vienen para PS2

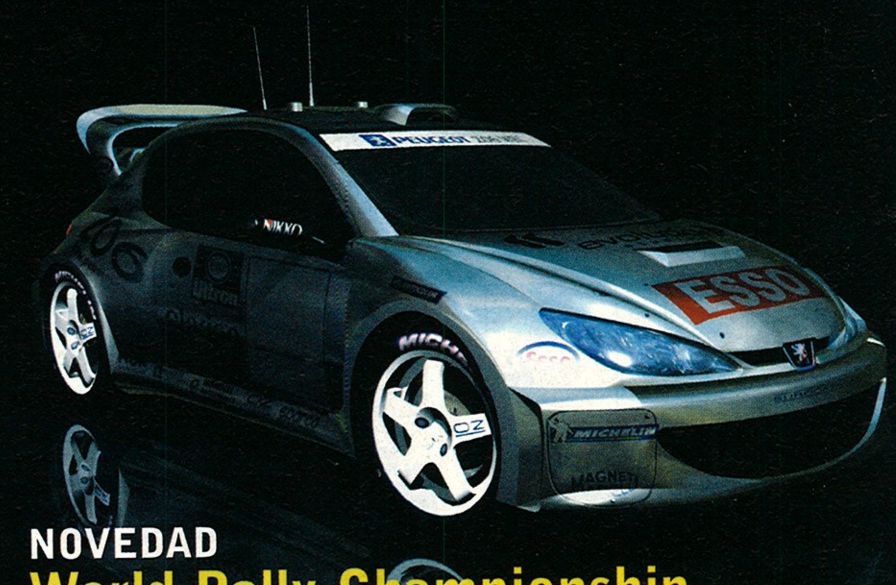
Devil May Cry, Soul Reaver 2, Shadowman 2, Silent Hill 2... sobre todos estos títulos, y algunos más, hablaremos largo y tendido el mes que viene, en un amplio reportaje con toda la información sobre esta nueva oleada de aventuras.



GUÍA

Resident Evil Code: Veronica X

Acompaña a los hermanos Redfield en la segunda y última entrega de nuestra guía, en la que encontrarás toda la información necesaria para acabar sin problemas el juego y descubrir todos sus secretos y extras ocultos.



NOVEDAD

World Rally Championship

La velocidad va a ser protagonista el mes que viene en PlayManía. Aparte del esperadísimo e impresionante *WRC*, tendremos para todos los gustos: la F1 más realista de EA Sports, carreras campo a través en *Paris-Dakar Rally*, y cómo no, combate de vehículos de la mano de *Twisted Metal:Black*.

Las navidades están cada vez más cerca, y uno año más, PS2 y PSOne van a ser las reinas de las fiestas. La temperatura ya está empezando a subir, ante unos lanzamientos que prometen calidad de la buena, y que PlayManía avanzará en su próximo número. ¿Qué tal os suenan ***Silent Hill 2, Baldur´s Gate, FIFA 2002, Capcom Vs SNK 2, Commandos 2*** o ***Wipeout Fussion***? Junto a la actualidad de PS2 no faltarán las cada vez más escasas novedades de PSOne, como los esperadísimos ***Atlantis*** y ***Spiderman 2*** o el espectacular ***Syphon Filter 3***, a los que se pueden sumar algunas sorpresas de última hora... Además, el mes que viene también os estarán esperando nuestras secciones habituales, como el **Consultorio**, la **Comparativa**, y cómo no, nuestro **Suplemento** que, como de costumbre, os depara una sorpresa. ¿Alguien os va a dar más por menos?

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SUSCRÍBETE A

Y CONSIGUE TU REGALO



ARCHIVADOR + 2 REVISTAS



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue 14, esto es, 2 meses más de suscripción y el archivador para que tengas tus ejemplares de Playmanía siempre a mano. Un regalo de más de 2.000 pesetas.

MEMORY CARD PLAYSTATION



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Aplisoft, para que guardes tus partidas y récords de PlayStation. Un regalo de más de 2.000 pesetas.

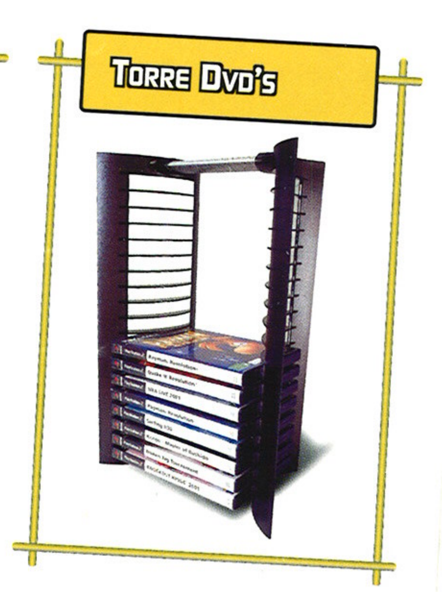
Características: Fabricante X.Technolgies, Capacidad 2 Megas, 30 Bloques no comprimidos en dos pistas independientes.

PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12



Por el precio de 10 números (10 x 450 Pesetas = 4.500 Ptas.) recibirás los próximos 12 números de Playmanía, ahorrándote 900 pesetas.

TORRE DVD'S



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta torre apilable para guardar cómodamente tus juegos de PS2.
Un regalo de más de 3.500 pesetas.

Características: Distribuye Promonor, Capacidad para 18 DVD's. Medidas: 412x170x85 mm.

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 30 18 30
Coste Llamada: 15 pts + 47,03 ptas/min.
(Horario: 8h a 15h de lunes a viernes)



FAX
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)



E-MAIL
suscripcion@hobbypress.com



CORREO
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres métela dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o domiciliación bancaria. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 x 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.